EFTER RAGNARÖK



Kampanjfas

TAMB ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

Efter RAGNARÖK

PROJEKTLEDARE & CHEFSKONSTRUKTÖR

Anders BLIXT

PRODUKTION & FORMGIVNING

Nils GULLIKSSON

Stefan THULIN

REDIGERING

Anders BLIXT Olle SAHLIN

ORIGINALFRAMSTÄLLNING & KARTOR

Nils GULLIKSSON

Stefan THULIN Klas BERNDAL

HINDERBURGKARTA

Ann-Sophie QVARNSTRÖM

ILLUSTRATIONER

Thomas ARFERT

Nils GULLIKSSON

Stefan THULIN Håkan JONSSON

OMSLAG

David MARTIN

KONSTRUKTÖRER

Thomas Höglund (*Republiken Jemtland*), Gunnar Ljungstrand (*kärnvapen*), Erik Svensson (*Den flygande holländaren*)

Staffan Andersson, Tobias Hellsten, David Wästerfors, Urban Konradsson, David Ågren, Niklas Martinsson, Michael Petersén, Ulf Zindermann, Johan Dahm, Tommy Busk, Emil Persson, Michael Kramer, Petter Karlsson, Waldemar Ingdahl, Theodor Paues, Joakim Westergren, Jovis Rehn, Magnus Borell, Mats Holmlund, Göran Karlsson, Martin Kihl, Michael Nordström, Håkan Henningsson, Jonny Gren, Per Norström, Fredrik Persson, Alexander Armiento, Thomas Sundqvisth, Nicklas Sandgren, Johan Sjöberg, Christoffer Lagerros, Stefan Lagerkvist, Anders Carlsson, Dag Stålhandske, Oscar Hjertqvist, Göran Hallmarken, Niklas Edwall, Nils Gulliksson, Stefan Thulin, Olle Sahlin, Fredrik Malmberg, Klas Berndal.

ASSISTANS

Ewiz Ehrsson, Fredrik Malmberg, och *Teddy & Freddy:* Ted Bergström, Fredrik von Hofsten

SÄTTNINGAR

Delta

TRYCK

Tryckproduktion, Västerås 1987

Scan & PDF: Jonas



Förord

Ragnarök, världens undergång, kommer från de gamla vikingalegenderna. Man trodde att gudarna, representanter för universums ordning, en gång i en ospecificerad framtid skulle utkämpa en sista förintelsestrid mot jättarna, kaos' förkämpar. Där skulle den existerande världen förintas och alla inblandade dö. Denna legend uttryckte vikingarnas krigiska ideal och tron på den oundvikliga undergången. För det sena 1900-talets människor har Ragnarök åter gjort sitt inträde i tankevärlden; mänskligheten kan nu förinta sin civilisation och sig själv. Mutant utspelar sig efter ett sådant Ragnarök, och därför valde vi titeln på denna box.

Efter Ragnarök startade som ett helt annat projekt, en monster- och prylbok till Mutant, någonting i stil med Monsterböckerna till Drakar och Demoner. Men den växte och växte och blev till slut jättestor. Efter enträgna krav från Mutant-fansen lät vi Ann-Sophie Qvarnström kartlägga Hindenburg och jag och Olle skrev allt mer och mer material om Pyri-samfundet och Gotland. Många andra har också fått med sina insända bidrag i häftet. Jag baserade urvalet på graden av betydelse, intresse eller kvalitet. T.ex. tror jag inte att kärnvapenreglerna kommer att användas ofta, men jag tyckte att det var ett intressant ämne och därför värt att ta upp.

En del klagar på att Mutantskandinavien under 2560-talet har blivit alltför civiliserat, men detta är en förenkling av "verkligheten". Här finns många ociviliserade områden att äventyra i, bland vildmarksbosättningar och i de djupa skogarna. Rörelsefriheten är faktiskt så stor som spelledaren gör den.

Anders Blixt,
Stockholm,
november 1987

INNEHÅLL

Introduktion 2
Rollpersonen 5
Cyborg 6
Robotmänniska 8
Muterad växt 10
Mutationer 14
Kampanjregler 17
Kampanjidéer 19
Typiska SLP 20
Geografi 25
Pyri-samfundet 26
Hindenburg 30
Kejsarna 46
Gotland 50
Jemtland 54
Ninjor 60
Järnringen 62
Intressanta personer 65
Varelser 71
Nyttodjur 72
Vilddjur 73
Växter 78
Index 80
Högteknologi ME2
Robotar ME27
Den flygande holländaren ME35

Mutants grundregler

Du som endast använder Mutants grundregler i din kampanj kommer att upptäcka en del referenser till okända saker, t.ex. grundegenskaperna ITF och UTB och färdigheter som Skogsöverlevnad. Låt dig inte avskräckas av detta; sådant som du inte känner igen kan du för det mesta förstå i dess sammanhang och vi har på flera ställen skjutit in förklaringar. Och om du inte vill använda saken ifråga, kan du ignorera den utan att det påverkar *Efter Ragnaröks* användbarhet för dig.

Mutant 2

Du som äger Mutant 2 kommer att känna igen en del information; den upprepas till förmån för dem som inte har tillgång till Mutant och vi ber dig därför att ha överseende med det.

Regelfrågor

I ett rollspel kommer det alltid att finnas vita ytor; saker som inte täcks av reglerna, men som spelledaren behöver känna till. Där finns en charm i att lägga upp sina egna regler och få det precis som man själv vill.

Äventyrsspel besvarar skriftliga regelfrågor. Vi har inte tid att besvara telefonfrågor, hur små de än är. Formulera frågorna så att de kan besvaras med ja, nej eller en kort mening. Inkludera alltid svarsporto, och lägg helst ett frankerat kuvert med ditt namn och adress i brevet, så får du svar snabbare. Adressen är:

Äventyrsspel
Frihamnen
115 56 Stockholm

Lexikon

Allmänt

GRUNDEGENSKAPSKAST

Ibland hittar du anmärkningar av typen "slå ett MST-kast". I grundreglerna finns SMI kastet, men dess idé kan tillämpas på alla grundegenskaper. Grundegenskapskast kan vara av olika svårighetsgrad. Detta innebär att man multiplicerar grundegenskapens värde med olika tal.

Svårighetstabell

Svårighet	**Beräkning**
Lätt	7 x värdet
Normalt*	5 x värdet
Svårt	3 x värdet
Kritiskt	1 x värdet

**Ordet "normalt" behöver inte skrivas ut.*

Exempel: En person med MST 11 ska slå ett svårt MST-slag. Han måste slå lika med eller lägre än 3x11=33 med 1T100.

NBB

NBB är ett högeffektivt bränsle som introducerades på 2030-talet och ersatte bensin och andra petroleumprodukter.

SEGMENT

I Mutant indelas tiden i stridsrundor (SR) à ca fem sekunder. I Mutant 2 indelas tiden i segment (sg). Det går fem sg på en SR.

Färdigheter

CHANS ATT LYCKAS

När man använder en färdighet och ska slå procenttärning så ska man slå lika med eller lägre än ett visst värde för att lyckas. Detta värde är Chans att lyckas (CL).

FÄRDIGHETSVÄRDE

I Mutant 2 betecknar man inte en rollpersons kunskaper i en färdighet med ett procentvärde, utan med ett heltal. En poäng i färdighetvärde motsvarar ungefär 5% i Mutant.

FÄRDIGHETSNIVÅ

Vissa färdigheter, främst språk, behandlas på ett särskilt sätt i Mutant 2. Man behärskar dem på sex olika nivåer, 0, A, B, C, D och E, där E är det bästa. Man behöver normalt inte till slå för sådana färdigheter.

Rollpersonen

BAKGRUNDSPOÄNG

Detta används när man skapar rollpersoner till Mutant 2. En rollperson kan köpa färdigheter och saker för dem.

H-VÄRDE OCH MH-VÄRDE

Detta är två begrepp som används i Mutant 2s stridssystem och det avgör hur snabbt en varelse kan reagera och utföra handlingar. Hit hör också begreppen stor och liten handling.

IAKTTAGELSEFÖRMÅGA

Iakttagelseförmåga (ITF) är en grundegenskap som förekommer i Mutant 2 och som visar hur uppmärksam en person är och hur duktig han är på att uppfatta sin omgivning.

NEDFRUSEN MÄNNISKA

När civilisationen föll ordnade invånarna i en del enklaver att de blev nedfrusna i köldsömn som skulle göra det möjligt att "gå i ide" tills jorden åter blev beboelig. Deras köldsömn övervakades av enklavernas centraldatorer. När datorn ansåg att människor återigen kunde leva på jordytan, väckte den sina patienter och de återvände till en värld som drastiskt skilde sig från den de lämnat sekler tidigare.

Exakt när uppvaknandet skedde skilde sig från enklav till enklav, beroende på hur centraldatorn var programmerad, men majoriteten skedde under perioden 2400-2600.

Nedfrusen människa förkortas NFM.

UNDERGRUPP

Färdigheter delas in i grupper och undergrupper om man använder Mutant 2.

UTBILDNING

Utbildning (UTB) är en grundegenskap i Mutant 2 som visar vilken utbildningsbakgrund en rollperson har. De flesta invånare i Mutantvärlden har en UTB på 1 till 7, medan NFM och robotar kan ha upp till 12.

Historia

GREGORIANSK TIDERÄKNING

Detta är det system för tideräkning vi använder i Sverige under 1900-talet. I Mutantvärlden har man behållit detta system när det gäller månader, veckor, veckodagar och

skottår, men i de flesta länder räknar man inte med Kristi födelse som startpunkt, utan har andra viktiga händelser som grund.

KATASTROFEN

Detta är en vanlig beteckning på civilisationens fall. En annan benämning är Undergången.

EDEN II

Ett projekt vars syfte var att garantera den mänskliga rasens överlevand i en förhärjad värld. Projektet upprättade skyddade områden i avlägsna regioner där en del människor kunde räddas. För att underlätta deras framtid skapade man genom genmanipulation en mängd specialiserade arbetsdjur.

KATASTROFÅREN

Detta är perioden 2065-2115 när civilisationen går under, först med Pesten och sedan med kärnvapenkriget mellan enklaverna. Under denna tid skapas de flesta mutanterna i syfte att utveckla intelligenta varelser som skulle kunna överleva i den fientliga miljön på jordytan. Denna epok kallas också Onda Tiden.

UTVECKLINGSTIDEN

Under år 2116 till ca 2300 befinner sig jorden på en barbarisk nivå.

TIDIG UPPTÄCKARÅLDER

Denna era sträcker sig från ca 2300 till ca 2500. Långsamt börjar civilisationen återvända till olika platser på jorden och invånarna där bygger upp organiserade samhällen, de flesta av feodal, närmast medeltida typ. Pyri-samfundet upprättas år 2455 genom en sammanslagning av flera små feodalriken. Här utspelar sig *I reptilmännens klor.*

SEN UPPTÄCKARÅLDER

Under denna tid (från ca 2500 e. Kr.) påbörjas en ny industriell utveckling som av många anses ha sin grund i ångkraftens upptäckt år 2492. Under denna era utspelar sig äventyren *Uppdrag i Mos Mosel*, *Järnringen*, *Nekropolis* och *Bris Brygga.*

Förkortningar

abs	absorbering
CL	Chans att lyckas
CYB	Cyborg
dl	Daler (gotländsk valuta)
EP	Energipoäng
ER	Efter Ragnarök
F	Flygande förflyttning
FMD	Fysiskt muterat djur
FMM	Fysiskt muterad människa
FN	Färdighetsnivå
FV	Färdighetsvärde
GC	Grundchans
gr	Grosz (storpolsk valuta)
H-v(ärde)	Handlingsvärde
IMM	Icke-muterad människa
ITF	Iakttagelseförmåga
kr	Krona (pyrisk valuta)
L	Landförflyttning
ME	Efter Ragnarök, teknologihäftet
MG	Mutants grundregler
MH-v(ärde)	Mentalt handlingsvärde
MK	Efter Ragnarök, kampanjhäftet
MMD	Mentalt muterat djur
MR	Mutant 2, regelhäftet
MT	Mutant
MT2	Mutant 2
MV	Mutant 2, världshäftet
MVX	Muterad växt
NBB	Ett särskilt bränsle
NFM	Nedfrusen människa
NP	Nätpoäng
PSI	Psi-mutant
PT	Pyrisk tideräkning
RBM	Robotmänniska
RBT	Robot
S	Simmande förflyttning
sg	Segment
SL	Spelledare
SLP	Spelledarperson
SR	Stridsrunda (=5 sg)
U1	Undergrupp 1
U2	Undergrupp 2
UT	Ulvrikets tideräkning
UTB	Utbildning

Rollpersonen

SEKTOR



De nya klasser (CYB, RBM, MVX) som presenteras i detta kapitel är mer svåranvända än dem man har mött tidigare. Därför bör de främst användas av rutinerade spelare. Låt nybörjare värma upp sig med IMM eller FMM. Man måste också ha tillgång till Mutant 2 för att kunna använda cyborgerna och de muterade växterna med alla deras specialförmågor. Det går däremot att använda robotmänniskan med grundreglerna om man avstår från specialförmågorna; endast just dessa kräver Mutant 2.

De nya mutationerna kan däremot användas utan problem med enbart grundreglerna.

Cyborg (CYB)

Före Pesten utvecklades de intelligenta robotarna. En del vetenskapsmän strävade efter att kombinera robotteknologin med den mänskliga organismen och på detta sätt skapa en ny, förbättrad människa. Slutresultatet blev cyborgerna. Termen är en sammandragning av "cybernetisk organism", vilket betyder en varelse som är både biologisk och maskinell. När civilisationen gick under blev några cyborger nedfrysta tillsammans med vanliga NFM. De väcktes sedan och vandrade ut i den nya, förunderliga världen. En cyborg har samma förmåner när det gäller utrustning som en NFM.

Cyborgens svagheter

Cyborgens svaghet är att det krävs mycket energi för att driva hans cyborgförmågor. Var tredje timme när han är aktiv och var sjätte timme under viloperioder måste han äta ett rejält skrovmål mat. Räkna med att en cyborg konsumerar tre gånger så mycket mat som en normal människa. Varje missad måltid medför att STY, INT, SMI och ITF minskas med 1. Dessutom kan han inte använda någon sina cyborgförmågor (undantaget sådana som drivs av energipaket) om han har reducerade grundegenskaper. Om cyborgen vilar ett helt dygn, samtidigt som han äter så mycket han behöver, återställs en förlorad poäng till var och en av de fyra grundegenskaperna.

Vidare har cyborger en låg PER, eftersom de ser rätt obehagliga ut med alla sina maskinella förändringar. De liknar inte längre människor.

Grundegenskaper

STY	2T6+10	SMI	2T6+6	MST	3T6
INT	2T6+6	STO	2T6+6	ITF	2T6+6
PER	2T6	FYS	2T6+6	UTB	1T6+6

Cyborgförmågor

En cyborg har inga mutationer. Men den kan vara utrustad med övermänskliga förmågor eller förbättrade organ. Spelaren får själv välja ut hur han vill utrusta sin cyborg när han skapar den. Varje cyborgförmåga kostar en viss mängd bakgrundspoäng, och den kan inte ändras när cyborgen väl har kommit i spel. En cyborgförmåga är, med vissa undantag, inte permanent aktiv utan kräver att cyborgen bestämmer sig för att starta den. Han måste då koncentrera sig under en stor handling (baserad på hans MH-värde) och sedan lyckas med ett lätt MST-kast. Om detta lyckas aktiveras förmågan och är sedan igång i FYS x 10 sg. Om försöket misslyckas kan det upprepas. (Dessa och vissa andra förändringar är revisioner av de regler som fanns i Sinkadus 8.)

FÖRSTÄRKT SKALLE

Kostnad: 12

Cyborgens huvud har metallförstärkningar som absorberar 4 poäng skada. Denna förmåga är givetvis alltid aktiv.

GEIGERMÄTARE

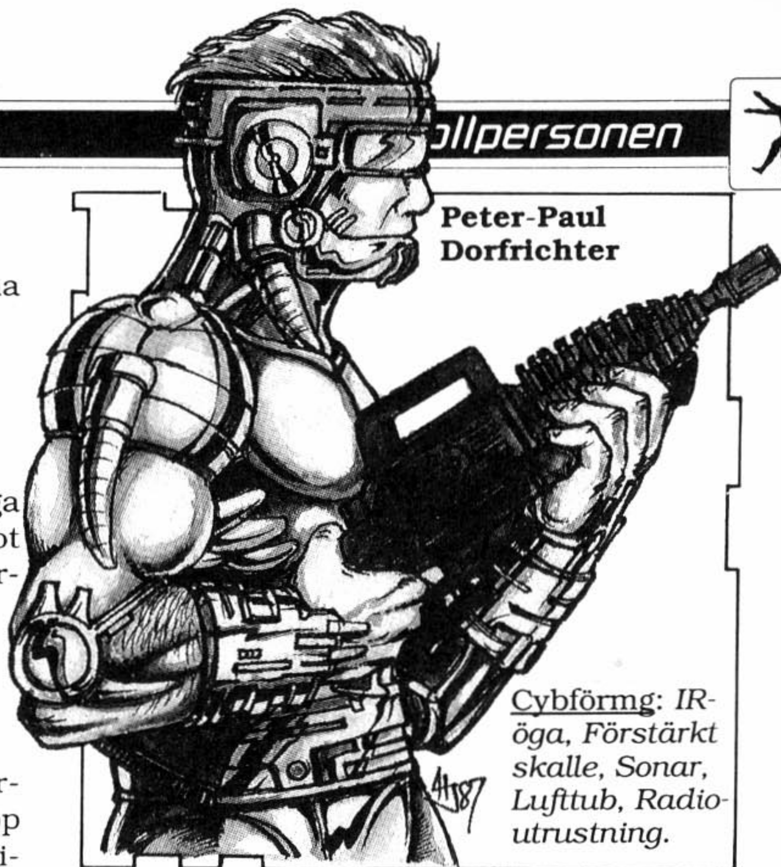
Kostnad: 10

Cyborgen har en inbyggd förmåga att registrera radioaktiv strålning och avgöra hur stark den är. Denna förmåga är alltid aktiv. Räckvidd fem meter.

GIFTAVKÄNNARE

Kostnad: 10

Om cyborgen äter något giftigt kan han identifiera vilket/vilka gift det rör sig om. Dessutom har giftet halverad styrka när det angriper cyborgen. Denna förmåga är alltid aktiv.



Peter-Paul Dorfrichter

Cybförmg: *IR-öga, Förstärkt skalle, Sonar, Lufttub, Radioutrustning.*

GÄLAR

Kostnad: 15

Cyborgen kan andas under vatten. Denna förmåga är alltid aktiv.

IR-ÖGA

Kostnad: 10

Ögat kan uppfånga infrarött ljus. Ett öga kan endast ha en cyborgförmåga. Däremot är det möjligt att de två ögonen har olika förmågor.

KLOCKA OCH MINIRÄKNARE

Kostnad: 6

Hjärnan är försedd med en tidsmätarkrets, som exakt håller reda på tidens lopp med en precision på en tiondels sekund. Vidare har kretsen samma räkneförmåga som en vanlig miniräknare. Denna förmåga är alltid aktiv.

LUFTTUB

Kostnad: 15

Cyborgen har en en inbyggd lufttub som kan innehålla upp till 1800 syrepoäng (se reglerna för simma sid MR27-28). Lufttuben har också en kompressor som kan fylla den med en hastighet av 10 syrepoäng/sg. Kompressorn drivs av ett minienergipaket vilket kan driva den i maximalt 30 minuter (d v s fylla tuben fullständigt tio gångar). Denna förmåga aktiveras automatiskt, utan något MST-kast, när cyborgen behöver den och är igång så länge cyborgen vill eller tills luften tar slut.

MAGNETSENSOR

Kostnad: 10

Cyborgen kan känna magnetfält och fluktuationer i dem med stor noggrannhet. Denna förmåga är alltid aktiv. Räckvidd fem meter.

MIKROSKOPÖGA

Kostnad: 10

Ögat kan användas som mikroskop med en förstoringsförmåga på 50x. Ett öga kan endast ha en cyborgförmåga. Däremot är det möjligt att de två ögonen har olika förmågor.

RADIOUTRUSTNING

Kostnad: 10

För att kunna sända ett radiomeddelande måste cyborgen viska fram det. Känsliga sensorer i struphuvudet avläser ljudet och sänder det som en radiosignal. Mottagaren är en hörsnäcka. Hans utrustning har en räckvidd på ca 20 km och arbetar på samma frekvensband som en walkie-talkie och liknande kommunikationsutrustning. En radio följer inte de vanliga begränsningarna för funktionstid. Istället drivs den av ett minienergipaket som räcker för fyra timmars arbete. Cyborgen kan slå på och av utrustningen som han önskar, utan att behöva slå MST-kast.

SONAR

Kostnad: 10

Denna förmåga fungerar på samma sätt som mutationen Sonar/Radar.

SPECIALLUKTSINNE

Kostnad: 6

Cyborgen får sin ITF ökad med 10 när det gäller lukter.

SUPERSTYRKA

Kostnad: 6

Med denna förmåga kan cyborgen addera 20 till sin STY, vilket påverkar alla STY-baserade färdigheter.



TELESKOPÖGA

Kostnad: 10

Ögat motsvarar en kikare med 10x-förstoring. En större förstoringsförmåga vore inte användbar, eftersom de små darrningar som alltid finns i kroppen skulle göra bilden alltför skakig. Ett öga kan endast ha en cyborgförmåga. Däremot är det möjligt att de två ögonen har olika förmågor.

VERKTYGSHAND

Kostnad: 10

Cyborgen kan, när han vill och har möjlighet, byta ut en av sina händer mot ett specialverktyg, t ex en borr eller ett arbetsredskap för finmekaniska reparationer. SL och spelaren får i samråd avgöra vad som är lämpligt och möjligt. Många spelare kommer säkert att vilja utrusta sina cyborger med vapenhänder, men det är ingen större mening med detta eftersom en vanlig hand kan hålla ett vapen lika bra. Varje handmodell kostar 10 bakgrundspoäng och drivs av ett minienergipaket som räcker i en timme. Cyborgen kan slå på och av handen som han vill, utan MST-kast.

ÖVERVÄXEL

Kostnad: 8

Detta innebär att cyborgens hastighet och reaktionsförmåga ökar rejält. Addera 20 till cyborgens normala SMI-värde. Detta påverkar hans SMI-baserade färdigheter, H-värde och förflyttningsförmåga.

Energipaket

De minienergipaket som vissa av förmågorna är beroende av, ansluts med kabel till ett kontaktdon i det berörda organet, d v s handen för vertygshanden och nacken för radioutrustningen.

Robotmänniska (RBM)

En stor framgång för läkarkonsten kom under 2000-talets första decennier då man utvecklade hjärntransplantationstekniker. En människa vars kropp hade blivit förstörd genom olyckshändelser kunde få sin hjärna överflyttad till en androidkropp. Den modell man använde var Calvin Standard, eftersom den var den mest allsidiga och människolika av alla robotmodeller. De andra robotmodellerna var alltför specialiserade för att kunna kopplas samman med en mänsklig hjärna med alla dess begränsningar. Robotmänniskorna blev nedfrusna tillsammans med de andra i enklaverna och vaknade till liv i Mutantvärlden.

Det var svårt att koppla samman det mänskliga nervsystemet med robotens och få det att fungera väl. I spelet representeras detta av robotmänniskans mycket låga SMI. Man försökte ge androiden alla de mänskliga sinnena, men när det gällde lukt och smak var man inte särskilt framgångsrik. Halvera (avrundat uppåt) ITF när det gäller situationer och färdigheter som kräver dessa två sinnen (t ex Provsmaka). När det gäller utrustning och färdigheter så följer en RBM samma regler som en NFM. En RBM åldras, men åldrandet påverkar bara INT och MST. En RBM kan lära sig färdigheten Reparation (kostnad = 3, UTB oväsentlig), men han får inte de fyra gratisnivåer som tillfaller en vanlig robot. När det gäller energi, skador och kroppsvikt följer en RBM samma regler som vanliga Calvin Standard Droids, men eftersom roboten har en mänsklig hjärna måste den tillföras näringsämnen som håller hjärnan vid liv. En RBM måste äta och dricka samma saker som en människa, men den behöver bara en tiondel av vad en människa kräver.

Kostnaden i bakgrundspoäng för en del specialutrustning skiljer sig från motsvarande cyborgförmågor. Detta representerar det faktum att det är olika svårt att bygga om robotkroppar och människokroppar.

GRUNDEGENSKAPER

STY	2T6+6	SMI	1T6+2	MST	3T6
INT	2T6+6	STO	2T6+6	ITF	3T6
PER	2T6	FYS	1T6+12	UTB	1T6+6

Specialutrustning

En robot (RBM eller RBT) har inga mutationer. Men de kan vara utrustade med övermänskliga förmågor eller förbättrade organ. Den spelare som har en robotmänniska eller Calvin Standard Droid som rollperson får själv välja om och hur han vill specialutrusta



sin robot när han skapar den. Varje utrustningsdetalj kostar en viss mängd bakgrundspoäng, och den kan inte ändras när rollpersonen väl har kommit i spel.

Till skillnad från cyborgen kan en robot utrusta sina ögon med flera förmågor.

Enn robots specialutrustning drivs från samma energikälla som sköter robotens övriga verksamhet. En del utrustning är så energikrävande att den utgör en extra belastning på energikällan. Sådan utrustning förbrukar en viss mängd energipoäng per tidsenhet eller per handling. Vilka det rör sig om framgår av listan.

BAROTERMOMETER

Kostnad: 2
Energiförbrukning: –

Roboten kan avläsa luftens temperatur och tryck med stor noggrannhet.

BEDÖVNINGSPISTOL

Kostnad: 12
Energiförbrukning: 1 per skott

Ett av robotens fingrar är utrustat med en bedövningspistol, vilken har exakt samma prestanda som vapnet på sid MR54. BEP och magasin är dock oväsentliga. Pistolen sköts med den nya färdigheten Pistolhand (SMI/1), vilken hör till U2 Energivapen (se sid MR38).

DATORANSLUTNING

Kostnad: 4
Energiförbrukning: –

Roboten kan öppna en lucka på sig själv, dra ut en sladd och koppla in den i ett kommunikationsurtag på en dator. RBM kan inte använda denna utrustning på normala datorer; de är begränsade till datorer som är speciellt konstruerade för att kommunicera med en människa på detta sätt. Sladdlängd fem meter.

EXTRAFART

Kostnad: 10
Energiförbrukning: 1 per påbörjad femminutersperiod.

Robotens förflyttningsförmåga ökar med 1 m/sg.

EXTRASTYRKA

Kostnad: 10
Energiförbrukning: 1 per minut

Med denna utrustning kan roboten addera 10 till sin STY, vilket också påverkar alla STY-baserade färdigheter.

FRÄTSKYDD

Kostnad: 10
Energiförbrukning: –

Robotens hud är specialbehandlad så att den inte skadas av frätande syror eller baser.

FÖRSTÄRKT SKALLE

Kostnad: 6
Energiförbrukning: –

Robotens skalle har förstärkts till 12 poängs skydd (se sid MV31).

GASANALYSATOR

Kostnad: 6
Energiförbrukning: –

Roboten kan analysera vilka gaser som finns i t ex luften och kan avgöra i vilka proportioner de finns.

GEIGERMÄTARE

Kostnad: 6
Energiförbrukning: –

Roboten har inbyggd utrustning för att registrera radioaktiv strålning och avgöra hur stark den är. Räckvidd fem meter.

GYROKOMPASS

Kostnad: 6
Energiförbrukning: –

Roboten har en inbyggs gyrokompass som alltid håller reda på väderstrecken oavsett yttre förhållanden.

INTERNBEHÅLLARE

Kostnad: 4
Energiförbrukning: –

Roboten har en tät behållare (20x10x10 cm) inne i sin kropp. Man når den genom en lucka i magen.

IR-ÖGA

Kostnad: 10
Energiförbrukning: –

Ögat kan uppfånga infrarött ljus.

KLOCKA OCH MINIRÄKNARE

Kostnad: 1
Energiförbrukning: –

Hjärnan är försedd med en tidsmätarkrets, som exakt håller reda på tidens lopp med en precision på en tiondels sekund. Vidare har kretsen samma räkneförmåga som en bra dator.

MAGNETSENSOR

Kostnad: 6
Energiförbrukning: –

Roboten kan känna magnetfält och fluktuationer i dem med stor noggrannhet. Räckvidd fem meter.

MIKROSKOPÖGA

Kostnad: 10
Energiförbrukning: –

Ögat kan användas som mikroskop med en förmåga på 50x.

RADIOUTRUSTNING

Kostnad: 6
Energiförbrukning: 1 per påbörjad halvtimme

När roboten ska sända eller ta emot ett meddelande omvandlar elektroniken dess tal- och hörselimpulser. Därför hörs det inga ljud när en robot utnyttjar utrustningen. Roboten kan välja om den också vill låta andra höra vad den sänder och tar emot. Vid både sändning och mottagning kan robotens talsimulator användas som högtalare och mikrofon. Denna radioutrustning har en räckvidd på ca 20 km och arbetar på samma frekvensband som en walkie-talkie och liknande kommunikationsutrustning.

RÖSTFÖRSTÄRKARE

Kostnad: 4
Energiförbrukning: 1 per påbörjad halvtimme

Roboten kan förstärka sin röst så att den utomhus kan uppfattas på upp till 250 meters håll.

SONAR

Kostnad: 10
Energiförbrukning: 1 per påbörjad halvtimme

Denna utrustning fungerar på samma sätt som mutationen Sonar/Radar.

TELESKOPÖGA

Kostnad: 10
Energiförbrukning: –

Ögat motsvarar en kikare med 30x-förstoring. Robotkroppen har den fördel över människokroppen att den aldrig darrar och därför kan man använda en större förstoring. Om förstoringen är större än 10x måste roboten stå stilla på ett stabilt underlag.

VERKTYGSHAND

Kostnad: 10
Energiförbrukning: 1 per påbörjad femminutersperiod

Roboten kan, när han vill och har möjlighet, byta ut en av sina händer mot ett specialverktyg, t ex en borr eller ett arbetsredskap för finmekaniska reparationer. SL och spelaren får i samråd avgöra vad som är lämpligt och möjligt. Många spelare kommer säkert att vilja utrusta sina robotar med vapenhänder, men det är ingen större mening med detta eftersom en vanlig hand kan hålla ett vapen lika bra. Varje handmodell kostar 10 bakgrundspoäng.

UV-ÖGA

Kostnad: 10
Energiförbrukning: –

Ögat kan uppfånga ultraviolett ljus.

ÖGONLASER

Kostnad: 14
Energiförbrukning: 2 per skott

Robotens ena öga är utrustat med ett laservapen. Detta öga kan inte innehålla någon annan specialutrustning. Vapnet har exakt samma prestanda som en laserpistol (se sid MR54), fast BEP och magasin är oväsentliga i sammanhanget. Den nya färdigheten Ögonlaser (SMI/1) används för vapnet. Denna färdighet hör till U2 Energivapen (se sid MR38).

Muterad växt (MVX)

En rollperson kan vara en muterad, intelligent växt. I detta fall använder man inte det vanliga systemet för att slå fram en rollperson. Istället får spelaren välja bland de föl-



jande arterna och slå fram dem enligt de instruktioner som finns i beskrivningarna.

Centralträd

Denna växt tycks vara en avlägsen släkting till dråparträdet och liknar den en smula till funktionen. Själva trädet är en muterad ek som till det yttre liknar en vanlig ek, bortsett från de fem tentakler (ca fyra meter långa) som växer ut från dess stam. Centralträdet är lika intelligent som en människa. För att kunna uppfatta omvärlden har den utvecklat samspelsorgan, kallade riler. En ril ser ut som en spenslig människa med en svagt grön hudfärg. Den är uppbyggd av växtmaterial (t ex är skelettet av hårt trä). Varje centralträd kan ha upp till fem riler.

Centralträdets styrande hjärna sitter inne i trädstammen. Det är där intelligensen och den mentala strykan finns. Rilerna har ingen egen intelligens utan styrs från trädet, ungefär som fjärrstyrda robotar. Rilernas hjärnor har som enda syfte att kontrollera kroppen när de verkställer trädets befallningar. Sålunda finns trädets INT, MST och färdigheter i varje ril.

Denna styrning kan ske på två sätt: Trädet kan koppla en av sina tentakler till en rils nacke, förbinda de tvås nervsystem och styra den. På detta sätt kan trädet styra alla sina riler samtidigt. Trädet är också en utmärkt telepat och kan fjärrstyra upp till två riler samtidigt på detta sätt. Tillvägagångssättet kan jämföras med radiostyrning och har obegränsad räckvidd.

Trädet saknar sinnesorgan i stammen och uppfattar omvärlden helt och hållet genom rilernas tre sinnen: syn, hörsel och känsel. (Lukt- och smaksinne saknas fullständigt.) Detta gör det förnuftigt att alltid ha en eller flera riler i sin närhet, där de kan upptäcka eventuella hot mot trädet.

En ril är mycket lik en människa, men förutom den gröna hudfärgen skiljer den sig på några andra punkter:

- Den andas inte. Av den anledningen kan den inte drunkna eller skadas av vakuum.
- Den sover inte.
- Den kan inte äta utan bara dricka (behov 6 liter/2 BEP per dygn).
- Den får det mesta av sin energi via fotosyntes. I mörker är därför dess STY, SMI och ITF halverade (avrunda uppåt).
- Dess talorgan är inte särskilt välutvecklade så den kan inte tala med högre röst än en viskning.
- De flesta gifter och sjukdomar som påverkar människor och djur har ingen som helst verkan på en ril. Däremot kan den skadas av andra gifter och sjukdomar.

Dessa skillnader är inte uppenbara, så en ril kan ofta utge sig för att vara en FMM och bli trodd. Efter en tids bekantskap lär det dock vara oundvikligt att dess egenheter avslöjar dess sanna identitet.

En ril har några speciella svagheter:

- Det tar ett år för trädet att skapa en ny ril. Den växer fram som en frukt och föds genom att "kläckas". Den nyfödde rilen har alla sina grundegenskaper på det för trädet normala värdet. En ril åldras sedan tämligen snabbt. Varje år sjunker dess STY, FYS och SMI med en poäng. När den första av dessa grundegenskaper når noll, är rilen utsliten och måste kasseras.
- Rilen måste ha tillgång till vissa näringsämnen från trädet för att fungera ordentligt. För varje vecka som går utan att rilen har varit uppkopplad till en av trädets tentakler minskas dess STY, FYS och SMI med en poäng. När den första av dessa grundegenskaper når noll, är rilen utsliten och måste kasseras. Det räcker med att rilen är uppkopplad till trädet under en timme för att den ska få sina grundegenskaper återställda.
- Vidare måste rilen få sitt vattenbehov tillfredsställt varje dygn. Om den inte får detta minskas dess STY, FYS och SMI med en poäng per saknad liter. Om den bara får en liter vatten under ett dygn sjunker alltså dessa tre grundegenskaper med 2 poäng. Genom att vila ett dygn och samtidigt dricka (normal STY + normal FYS + normal SMI) liter vatten blir rilen återställd.

Ett träd kan endast bära en rilfrukt per år. Eftersom en ril slits ut i genomsnitt vart nionde år och att andra omständigheter kan förstöra en ril under dess livslängd brukar ett centralträd alltid ha en frukt. Om den kläcks utan att det finns behov av en ny ril brukar trädet frivilligt kassera den äldsta rilen och ersätta den med den nya.

När trädet har tre eller fler riler under telepatisk styrning kan den bara utnyttja två.



De resterande placeras i ett passivt vänteläge, då de inte kan röra sig, använda sina sinnesorgan eller utföra någon annan form av handling; de är helt enkelt avstängda. Att "stänga av" en ril tar 1 sg. Att "starta" en ril räknas som en stor handling baserad på trädets MH-värde. När trädet ska koppla ihop en ril med en tentakel räknas det som en stor handling baserad på trädets H-värde. Att lösgöra en ril från en tentakel tar 1 sg.

Ett centralträd kan leva i 5T20+400 år. Efter 2T20+80 år är når det den ålder då det kan börja producera sin första ril. Sedan tar det några år för den att lära sig grundläggande färdigheter för samverkan med omgivningen. Eftersom ett centralträd åldras under helt andra villkor än människor och djur är det helt omöjligt att ge det bakgrundspoäng enligt de normala reglerna. Ett centralträd skulle då bli otroligt mycket bättre än andra rollpersoner. Därför är det lämpligt att bestämma att ett centralträd är 1T20+130 år gammalt när det kommer med i en kampanj och att det har lika många bakgrundspoäng som dess ålder, räknat i år. Den har fem riler skapade under de senaste åren och har just påbörjat en ny ril.

Centralträdet kan lära sig de flesta färdigheter inom ramarna för dess UTB. Den kan dock inte lära sig Provsmaka, då det är omöjligt. Om det lär sig några överlevnadsfärdigheter så är de anpassade till dess speciella behov och koncentrerar sig därför på behovet av att finna vatten. Första hjälpen är också inriktat på rilernas och trädets speciella behov. Om det försöker använda färdigheten på en människa eller ett djur så halveras CL. De flesta av färdigheterna måste utföras via rilerna.

TRÄDETS GRUNDEGENSKAPER

STY	2T6+10*	SMI	2T6+6*	MST	3T6+6
INT	2T6+6	STO	2T6+40	ITF	a
PER	a	FYS	2T6+20	UTB	1T6

RILERNAS GRUNDEGENSKAPER

STY	1T6+6	SMI	1T6+6	MST	b
INT	b	STO	1T6+6	ITF	2T6+6
PER	1T6+6	FYS	2T6+6	UTB	b

**Endast för tentaklerna*

†Alla riler från samma träd har identiska grundegenskaper.

a. Se rilen

b. Se trädet

Förflyttning: Trädet 0, riler normal.

Skydd: Trädets stam 6 poäng bark, trädets tentakler 0, riler 0

CENTRALTRÄD

A	B	Träffområde	KP-bokstav
1-5	1-10	Tentakel*	E
6-19	11-19	Stam	**
20	20	Rilfrukt†	D

**Vilken tentakel det rör sig om beror på vilken sida av trädet den anfallande varelsen står på. Tentaklerna är jämnt spridda runt trädet.*

***Stammen har lika många KP som Totala KP.*

†Om det inte finns någon rilfrukt räknas detta som träff på stammen.

Centralträdet kan inte drabbas av de skador pga blödning som beskrivs på sid MR60. Skador på tentaklerna eller rilfrukten dras inte från Totala KP. Avhuggna tentakler växer ut igen med en takt av en cm per dygn. I övrigt följer centralträdet de normala reglerna för skador och läkning. En ril skadas och läks på samma sätt som en människa.







Triad

En triad är en tredelad intelligent parasitväxt. Varje del liknar en liten bläckfisk i uppbyggnad och är ca 10 cm i diameter och utrustad med fyra, ca 20 cm långa tentakler. De tre delarna utgör tillsammans ett medvetande och sammanbinds genom telepati. Växten parasiterar på ryggradsdjur genom att ansluta sig till djurets ryggmärg och ta kontrollen över dess nervsystem.

När triden ska erövra en värd brukar den normalt vänta tills det tilltänkta offret sover, och sedan krypa fram till det och ansluta sig till dess ryggmärg. Själva processen att ta kontroll tar 1T4+1 sg. Om triaddelen försöker ta kontroll över en intelligent varelse måste den övervinna varelsens MST med sin egen på motståndstabellen. Misslyckas försöket förstår den intelligenta varelsen vad som håller på att hända och försöker normalt att döda triaddelen om varelsen kan det. När en triaddel kopplar in sig i nervsystemet får den omedelbart fullständig kontroll över djuret. Den får tillgång till alla dess sinnen, minnen, kunskaper, grundegenskaper, färdigheter och förmågor och kan utnyttja dem utan problem. PER minskas dock till 2/3 (avrunda nedåt) eftersom triaden inte kan imitera sin värds beteende exakt. Kort sagt så blir triaden djurets nya "själ".

Triaden har vissa unika egenskaper:

- Varje triaddel har sin egen STY, SMI och FYS. De har gemensam INT, MST, ITF, UTB och FV.
- Varje del av triaden bär på en tredjedel av dess INT, MST, UTB och FV. När den första delen förstörs förlorar alltså triaden en tredjedel (avrundat nedåt) av dessa poäng. När nästa del förstörs förlorar triaden hälften (avrundat nedåt) av de kvarvarande poängen.
- Varje gång en triadvärd dör med en triaddel inkopplad, förlorar triaden permanent en poäng MST på grund av att det är en så skrämmande upplevelse.
- Växten är en parasit och tar sin näring ur värdvarelsens blodomlopp. En triaddel kan bara överleva i tre dygn utan värd.
- Triaden andas inte och av den anledningen kan den inte drunkna eller skadas av vakuum.
- Den sover inte. Däremot tvingas en inkopplad del till passivitet om dess värd behöver sova.
- De flesta gifter och sjukdomar som påverkar människor och djur har ingen som helst verkan på själva triaddelen. Däremot kan den skadas av andra gifter och sjukdomar.
- Triaden har en speciell variant av mutationen Kraftprov. Den används på värden som, om mutationen aktiveras framgångsrikt, får 3 x triadens MST adderad till sin STY. När det gäller varelser som har STY inbakad i STO, ökar man STO för STY-relaterade angelägenheter och i så fall beräknas varelsens antal skadetärningar från 1,5 x triadens MST + varelsens STO.
- Triaden har själv mycket svårt att observera omvärlden eftersom den saknar syn-, hörsel- och smaksinne. Den uppfattar omgivningen genom lukter, känsel och ett särskilt sinne som upptäcker den mentala aktiviteten hos ryggradsdjur. Detta sinne har en räckvidd på tio meter, kan skilja på sömn och vaka och kan hitta hjärnan och ryggmärgen.

Triaden är insektspollinerande. Varje sommar får de tre delarna vardera ett litet utskott med ståndare och pistill. Detta utsöndrar vissa doft- och smakämnen som lockar till sig insekter. När befruktningen har skett börjar utskottet att producera frön. Under hösten spricker det och fröna sprids med vinden. De som hamnar i bördig jord börjar utvecklas. Till våren börjar en en stam med blad att växa upp ur marken. Den växer under sommarhalvåret, går i dvala under vintern och när nästa vår kommer, spricker stammen, och ut kryper en triad. Triaden kan maximalt leva i åtta år. När hösten kommer under dess åttonde år börjar den skrumpna och dör inom ett par veckor.

När triaden släpper kontrollen över en ointelligent varelse återvinner varelsen sina normala funktioner och återgår till sitt vanliga liv. En intelligent varelse är däremot i en värre situation, eftersom den har delvis varit medveten om vad som har hänt under kontrolltiden. Om varelsen lyckas med ett svårt MST-kast återfår den sina normala sinnesfunktioner även om det tar 1T6 veckor innan den kan agera på normalt sätt. Om varelsen



misslyckas har den blivit galen och blir helt passiv. För resten av sitt liv kommer den att vara som en zombie, oförmögen att göra någonting på eget initiativ.

Parasiten magasinerar alla minnen från värden och behåller dem oförändrade även om den byter värd. Detta har den effekten att triadens egen UTB är samma som den högsta UTBn hos nuvarande eller tidigare värdar. Dess ursprungliga UTB kan växa med en takt av ett poäng per dygn. Den kan lära sig värdens färdigheter med en hastighet av en om dagen. När den sedan byter värd minskas FV för alla dessa inlärda färdigheter till en tredjedel (avrundat nedåt). Triaden kan använda alla dessa färdigheter hos den nya värden, under förutsättning att denne kan utföra dem. (T ex är det av rent praktiska skäl omöjligt för en häst att dyrka upp lås.)

Triadens tre delar kan vara anslutna till samma eller olika värdar. Parasiten har dock den svagheten att dess medvetande bara kan agera med en värd i sänder. De andra värdarna blir då passiva. De kan endast utföra statiska (t ex att hålla fast sig vid något), repetitiva (t ex att gå) och perceptiva (t ex att se och lyssna) handlingar.

TRIADENS URSPRUNGLIGA GRUNDEGENSKAPER

STY 1*	SMI 1*	MST 3T6+6
INT 2T6+6	STO 1	ITF 1T4+1*
PER –*	FYS 1	UTB –*

**Utnyttjar värdens grundegenskaper.*

Förflyttning: L 10 cm/sg
Skydd: 0

Mutationer

I detta avsnitt finns några nya mutationer och defekter, men här finns inga nya tabeller där man slår fram mutationer för rollpersoner. Istället är det tänkt att varje spelledare kan stryka mutationer han inte tycker om från de gamla tabellerna och skriva dit nya istället. Det går också alldeles utmärkt att skriva egna nya mutationstabeller om man vill ha med alla mutationer.

Alla de nya mutationerna kan användas tillsammans med grundreglerna.

Fysiska mutationer

ANSIKTSFÖRÄNDRING

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: 3
Chans att lyckas: 80%

Mutanten kan förändra sina anletsdrag genom att utnyttja sina ansiktsmuskler och på detta sätt bli oigenkännelig. Förändringen varar i 1T10+10 minuter. Mutanten kan inte förändra vare sig hår-, hud- eller ögonfärg.

GIFTBETT

Skada: 1T4+gift
Räckvidd: Beröring
Ggr/dag: Permanent, men se nedan
Chans att lyckas: Använd samma chans som för knytnäve

Mutant har huggtänder som han kan använda som naturligt vapen. Om han lyckas vålla skada med ett bett kan han injicera gift i offret. Mutanten kan maximalt ha tre giftdoser. Det tar åtta timmar att återbilda en förbrukad giftdos.

PIGGHET

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

Mutanten behöver endast hälften så mycket sömn som normala personer. Han får dessutom +5 på FYS när han försvarar sig mot sövande gifter, och om han ändå sövs, halveras tiden han är medvetslös.

SÄNKT ÄMNESOMSÄTTNING

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

Mutanten har ett mycket effektivt matsmältningsorgan och behöver därför endast hälften så mycket föda och vatten per dygn som normalt.

Mutanten ska slå 1T6 för att avgöra vilket slags gift han har. I beskrivningarna över giftets effekter gäller *det kursiverade resul-*



tatet om giftet övervinner offrets FYS på motståndstabellen och det andra om giftet misslyckas med detta.

Giftsort	Styrka	Effekt
1–3. Paralyserande	17	Det tar dubbelt så lång tid för offret att utföra alla handlingar under 1T6 minuter. *Offret blir förlamat i 1T10 minuter.*
4–5. Sövande	15	Offrets SMI och INT halveras i 60-FYS minuter. *Offret förlorar medvetandet i 60-FYS minuter.*
6. Dödande	12	1T20 poäng skada. *Offret dör.*

NATTSEENDE

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

Mutanten har mycket ljuskänsliga ögon som anpassar sig väl efter den ljusmängd som står till förfogande. Han får därför inga avdrag när han befinner sig i dåligt ljus.

Däremot kan han inte se i kolmörker.



Fysiska defekter

SVANS

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

Mutanten har en stor och otymplig svans som ökar hans vikt med 30% och reducerar hans SMI med 1T6.

SÖMNTUTA

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

Mutanten har ett extremt stort sömnbehov. Han måste sova 12 timmar per dygn. För varje missad timme får han ett 10%-avdrag på alla färdigheter. För att bli av med detta avdrag måste han förutom den normala sömnen sova en timme för varje missad timme.

Mentala mutationer

MENTAL KONFERENS

Skada: Ingen
Räckvidd: 100 meter
Ggr/dag: 1
Chans att lyckas: 65%

Mutanten kan koppla samman upp till MST antal personer i ett telepatiskt gruppsamtal där alla kan tala med alla via tankar. Konferensen kan pågå i 2xMST minuter. Ingen kan kopplas in i samtalet mot sin vilja och ingen annan mutant kan avlyssna vad som "sägs".

Mentala defekter

PERSONLIGHETSKLYVNING

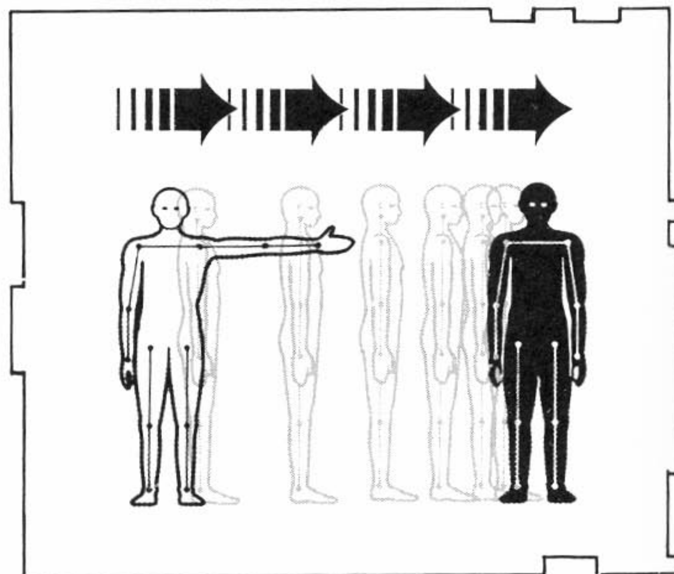
Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Obegränsat
Chans att lyckas: 40%

Detta är en defekt som endast bör användas av rutinerade spelare.

Mutanten har två olika medvetanden, och varje gång han misslyckas med att använda en av sina mutationer är det 40% chans att han växlar medvetande.

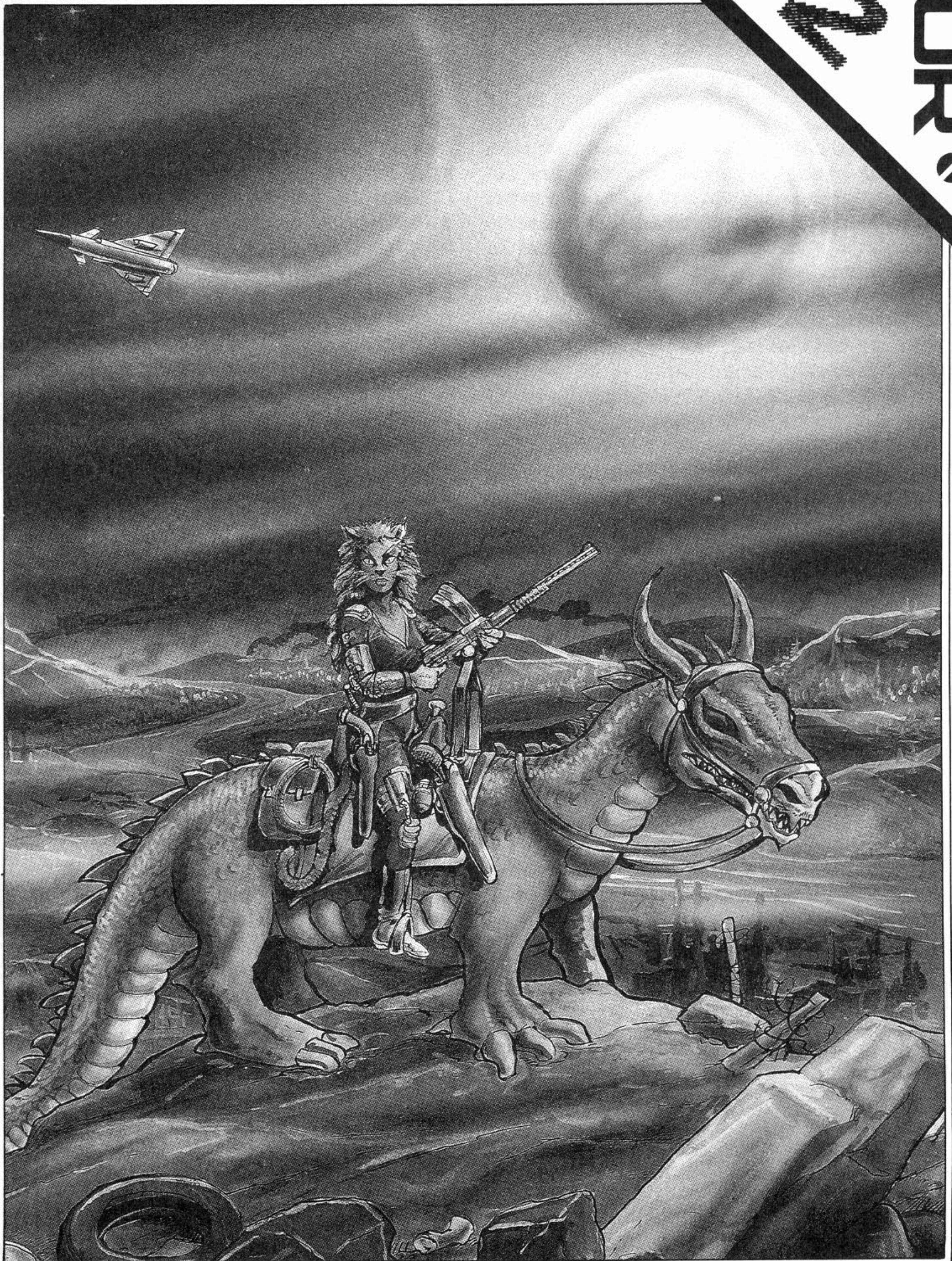
De två olika medvetandena är två olika individer och kan därför ha olika yrken och färdigheter. Spelaren måste ha ett rollformulär för vardera personligheten. De fysiska grundegenskaperna (STY, FYS, STO, SMI) är identiska för de två personligheterna men de övriga är olika. De två personligheterna har samma mutationer och defekter. De ursprungliga färdigheterna *(MT2: bakgrundspoängen)* delas lika mellan de två personligheterna.

Denna defekt kan ställa till med oerhörda komplikationer för rollpersonen och hans omgivning. *Exempel: Hans (medvetande 1) får ett uppdrag han ska utföra tillsammans med några vänner. När han växlar till Konrad (medvetande 2) så känner han varken till sina vänner eller uppdraget. Detta kan leda till att han blir ansedd som galning. Hans är en mästerskytt med laserpistol, men Konrad har inget färdighet på detta, vilket kan leda till att Konrad säljer de laserpistoler som Hans med så stor möda har fått tag i.*



Kampanjregler

SEKTOR 2



NIVÅ 17

Till den villrådige spelledaren

Det är inte alltid så lätt att vara spelledare. Spelarna kan vara krävande och begära något som verkar omöjligt. Att skapa nya äventyr är ibland mycket svårt. Men det finns vissa riktlinjer som du, SL, kan ha i huvudet för att göra din kampanj lättare att sköta.

Grundregeln är enkel: **Du är spelledaren.** Detta innebär att det är du som bestämmer vad som ska ske i spelet. Det är du som tolkar alla regler under dina äventyr. Låt därför inte spelarna tvinga på dig sådana regeltolkningar och händelser som du inte vill ha. Många spelare försöker med hög röst tala för sina åsikter och krossa dig med sina argument. De kan dock inte tvinga dig till någonting. Det är din kampanj och det är meningen att du också ska ha roligt under spelets gång.

Men med rollen som spelledare följer ett tungt ansvar. Du fungerar som en gud med makten att hjälpa eller krossa spelarnas rollpersoner och för att kunna fungera som spelledare måste både du och spelarna vara något sånär nöjda med vad som händer i spelet.

Du får absolut inte se spelarna som dina motståndare. Eftersom du behärskar spelvärldens alla resurser kan du krossa deras rollpersoner som myror om du känner för det. Men spelarna kommer inte att godta att behandlas på detta sätt och rätt vad det är finns det ingen som vill spela i dina äventyr. Sträva istället efter att bygga upp en känsla av förtroende mellan dig och spelarna.

Du bör vara konsekvent och ta itu med likartade situationer på samma sätt vid olika tillfällen. Om du är inkonsekvent kommer bara dina spelare att bli irriterade och känna sig orättvist behandlade.

Skrikiga regelgräl under pågående spel är ett av de snabbaste sätten att förstöra ett spelmöte. Om någon blir upprörd och höjer rösten ska du behålla ditt lugn. Inga problem löses genom att börja gräla. Istället ska du be att få höra på motpartens synpunkter framförda med lugn röst. Efter att du har hört vad de inblandade har att säga talar du om vad som gäller och varför du har beslutat som du har gjort. Om spelarna fortsätter att vara upprörda kan du fråga dem varför de tar händelsen på det där sättet. Det rör sig ändå bara om ett spel och inte om blodigt allvar. Syftet är att ha kul, inte att argumentera.

Var inte rädd för att erkänna att du gjort ett misstag och rätta snarast till det om det är möjligt. En spelledare har mycket att hålla reda på och kan lätt glömma eller missuppfatta något. Spelarna kan på detta sätt hjälpa dig att sköta ditt jobb.

Experimentera gärna för att utforska vad man kan och inte kan göra i spelet. Det tar tid att lära sig spelledandets ädla konst och man lär sig bäst genom att testa olika idéer och se vad som fungerar och vad som inte fungerar. Var inte slav under tärningen. Det finns ingenting i reglerna som föreskriver att du måste följa alla tärningsresultat som du slår. Det är snarare ditt privilegium att ändra resultaten så att du blir nöjd med dem. Om du känner dig tvingad av tärningen att handla annorlunda än du vill, kommer det inte att bli ett bra resultat.

Ge inte dina spelare alltför mycket utrustning. Tänk dig följande situation: Skurkarna, som är utrustade med musköter, har förskansat sig i ett hus. Om spelarna har tillgång en stridsvagn, så räcker med ett par skott för att besegra skurkarna. Om spelarna har tillgång till ungefär samma utrustning som skurkarna måste de planera sitt angrepp ingående och vara så listiga som möjligt för att lyckas. Det senare alternativet ger långt större möjligheter till spännande rollspel än det föregående. Inflation i högteknologisk utrustning kan leda till att hela kampanjen faller samman. I en sådan situation är det bäst att pensionera de alltför välutrustade rollpersonerna och slå fram nya istället.

När du ska konstruera ett äventyr ska du koncentrera dig på de detaljer som är relevanta. Visserligen kan det vara kul att skapa fullständiga speldata för alla invånarna i en by men du lär knappast få behov av all den informationen och det blir alltså ett slöseri med tid. Dessutom är det lätt att binda sig vid byn och tvinga spelarna dit.



Improvisation är en svår konst, men du måste träna dig i den. Du kommer alltid att ställas inför oväntade situationer eftersom spelarna inte beter sig som du hade planerat. Detta är oundvikligt och du måste acceptera det, men då ska du försöka improvisera för att ta dig fram i handlingen i alla fall. En bra idé är att ha förberett ett antal lämpliga småhändelser som du kan utnyttja medan du funderar på vad som ska hända i huvudintrigen. Dessa småhändelser behöver inte ha något med huvudintrigen att göra.

Kampanjidéer

Det är lätt att fastna i en rutin när man konstruerar äventyr. Det börjar med att spelarnas rollpersoner möter någon, oftast på en skum krog, och får ett uppdrag att utföra mot kontant ersättning. Rollpersonerna utför uppdraget och inhöstar belöningen.

Det finns emellertid många andra sätt att gå tillväga på och det kan vara kul för spelarna att få uppleva lite annorlunda äventyr. Om du läser en bok, hur många gånger börjar boken med att huvudpersonerna får ett uppdrag på ovan nämnda sätt? Nästan aldrig. Bokhjältar brukar snubbla in i äventyr av en ren slump.

Ännu intressantare kan det bli om man bygger upp en hel kampanj som inte liknar något som spelarna tidigare har genomgått. Här finns ett par exempel på kampanjer som inte liknar de gängse i Mutant. Alla förutsätter att spelarna tar egna initiativ och inte sitter och väntar på att spelledaren ska servera dem äventyren.

Lagens väktare

Spelarnas rollpersoner är oftast hårdföra äventyrare och om de är bosatta i en laglös vildmarksstad kan de bli utmärkta sheriffer. Deras uppgift är att upprätthålla lag och ordning i staden och den omgivande regionen, en nog så trasslig uppgift. Rollpersonerna ska patrullera landsbygden, upprätthålla ordningen i staden och utöva sin verksamhet innanför lagens råmärken. Deras belöning blir månadslönen, medborgarnas tacksamhet och känslan av att ha gjort ett bra jobb.

Spelledaren kan ge spelarna motståndare genom att t.ex. bilda ett banditgäng som huserar i regionen och som försöker utföra olika brott utan att åka fast. SL bör slå fram alla ligans medlemmar och kortfattat bestämma deras personligheter. På detta sätt kan SL lättare bedöma hur ligamedlemmarna beter sig i olika situationer.

Upptäcktsresa

Mutant-världen är delvis outforskad. Det finns många vita fläckar på kartan och djärva personer kan färdas dit i jakt på berömmelse och rikedom. Spelarna kan själva bestämma sig för att göra en en upptäcktsresa för att gagna sina egna syften. Kampanjen startar med rollpersonernas föreberedelser. De ska sätta samman sin expedition, införskaffa utrustning och ta reda på vad som finns att veta om resmålet.

Spelledaren får kartlägga den rutt rollpersonerna följer och målområdet så att rollpersonerna har någonting att utforska när de kommer fram. Det behöver inte vara så fantastiskt egentligen, ty vem vet, spelarna har kanske handlat utifrån falska rykten.

Hämnden är ljuv

Detta startar med att spelarnas rollpersoner utsätts för en gruvlig oförrätt. Det kan vara många olika saker och följande två förslag är bara enstaka exempel: spelarnas dyrbara ångbåt tas av pirater eller en nära släkting dödas av en ondskefull härskare.

Spelarnas mål blir sedan att ställa tillrätta det som har skett eller utkräva hämnd. Genom att göra det svårt för spelarna att uppnå sitt mål kan man sprida ut skeendena över flera speltillfällen. Till exempel kan de behöva skaffa sig lämplig utrustning, arrangera allianser eller få fram information.

Svinhugg går igen

Spelarna kan ha skaffat sig fiender i tidigare äventyr, och dessa kan vilja ge igen för det som skett. Denna hämnd kan variera mellan att vara enbart elak till att vara ytterst brutal. Fienden bör gå tillväga med samma list som spelarna själva presterar.

Falsk anklagelse

Det är lätt att bli felaktigt anklagad för ett brott. En morgon knackar sheriffen på dörren och anhåller en eller flera av rollpersonerna för ett brott de inte har begått. Vad ska man göra? Det kan sträcka sig från att fly ur fängelset och vidare ut ur landet till att lista ut vad som egentligen har skett och få fast de skyldiga. Denna intrig kan lätt passas samman med *Svinhugg går igen*-intrigen.

Typiska spelledarpersoner

I många situationer kan det vara viktigt att snabbt få fram en spelledarperson som spelarna möter. Därför finns detta avsnitt med standardiserade personer. Alla personerna är angivna som IMM, men kan lätt modifieras till någon annan klass genom att lägga till mutationer och annat som behövs. SL kan fritt förändra dessa personer på de sätt han tycker passar. De utgör en grundval för vidare bearbetning.

Adelsman

Adelsmän förekommer endast i vissa av Skandinaviens länder, de som har monarki. De flesta är ståndsmedvetna och håller hårt på sin ära. De förväntar sig respekt från lägre samhällsklasser, men de ställer störst krav på sina ståndsbröder. Om två adelsmän hamnar i tvistemål kommer det ofta att sluta med en duell.

Läs *De tre musketörerna*, så kan du få en god inblick i hur adelsmän i Mutant ofta beter sig.

Barbar

I de djupa skogarna i norr och på de ryska och polska stäpperna bor en mängd olika stammar, både människor och muterade djur. Dessa lever i stammar på en primitiv nivå och försörjer sig genom jakt, fiske, boskapsskötsel och jordbruk. Barbarer har stor sammanhållning inom stammen och betraktar alla utomstående som utbölingar. Varje stam brukar utveckla en distinkt dialekt av det språk den talar. Denna dialekt är ofta svårförståelig för utomstående.



Lars Silfverstierna, pyrisk adelsman och äventyrare.



Peter Hök, sheriff i Nordholmia från 107 PT. Deltog i striderna vid Järnringens angrepp.

Ibland kan man hitta barbarer på andra ställen, men det rör sig då för det mesta om enstaka personer som av någon anledning har lämnat sin stam. Krigiska stammar kan ta anställning som legosoldater i ett lands armé och då dyka upp på överraskande platser.

Buse

En buse kan t.ex. vara en utkastare på en krog, en tuffing i en gangsterliga eller en livvakt. De förekommer i många olika miljöer och kan inte passas in i ett bestämt mönster.

Polis

Poliser i Mutant-världen är hårdföra personer som har lärt sig att leva med faran. De är därför svåra att hota och skrämma och fullt kapabla att skjuta sig ur trångmål. Poliser finns i de större städerna. De är dels uniformerade konstaplar som patrullerar stadens gator och dels civilklädda kriminalpoliser som utreder brott och infiltrerar gangsterligor.

Prisjägare

I Mutant-skandinavien räcker inte ordningsmaktens resurser till för att bekämpa alla brottslingar. Därför efterlyser ofta polisen kända brottslingar och betalar en belöning för gripandet. Det finns djärva varelser som livnär sig på att infånga sådana och inhösta belöningen. Sådana personer är försiktiga i sitt beteende – då de inte har något nöje av belöningen om de dör – skickliga i sina planer och orädda. Ofta fruktar brottslingar prisjägare mer än polisen eftersom prisjägare ofta inte bryr sig om att följa alla de regler och förordningar som gäller för polisens arbete.

Sheriff

En sheriff är en polis på landsbygden. Han är ofta ensam eller har kanske en enstaka medhjälpare, samtidigt som han ska upprätthålla lag och ordning i ett stort område. Detta leder till att han färdas mycket över sitt distrikt. I nödlägen kan han kalla på hjälp från områdets invånare och organisera ett uppbåd för att ta itu med ligor som härjar i distriktet.



Soldat

De flesta stater i Mutant-skandinavien har yrkesarméer. Vilken utrustning en soldat har tillgång till varierar mycket från land till land och inom ett land, från förband till förband. Elittrupper är ofta utrustade med högteknologiska vapen, medan vanliga soldater får nöja sig med musköter.

Tjuv

Många varelser i Skandinavien drivs av fattigdom och andra omständigheter till brottets bana. Här finner du data för en inbrotts- och ficktjuv.

Data för Mutant

ADELSMAN

STY	10	SMI	10	MST	14
INT	13	STO	12	KP	22
PER	12	FYS	10	Förfl.	23 m/SR

Färdigheter: Rida 60%, Värja 80%, Flintlåspistol 60%, Hoppa 40%, Klättra 50%, Lyssna 50%, Första hjälpen 40%, Gömma sig 50%.

BARBAR

STY	14	SMI	14	MST	11
INT	11	STO	10	KP	25
PER	10	FYS	15	Förfl.	32 m/SR

Färdigheter: Hoppa 60%, Klättra 70%, Lyssna 60%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 90%, Finna dolda ting 80%, Finna ätliga växter 80%, Jaga & spåra 80%, Smyga 80%, Kortspjut 75%, Liten sköld 75%, Långbåge 75%. En barbar kan ha Simma 75% och Rida 75% om färdigheterna passar ihop med stammens livsstil och den plats där stammen lever.

BUSE

STY	14	SMI	11	MST	9
INT	9	STO	12	KP	26
PER	9	FYS	14	Förfl.	25 m/SR

Färdigheter: Hoppa 45%, Klättra 70%, Lyssna 60%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 90%, Smyga 60%, Knytnäve 60%, Spark 60%, Dolk 65%.

POLIS

STY	13	SMI	13	MST	12
INT	13	STO	13	KP	27
PER	12	FYS	14	Förfl.	30 m/SR

Färdigheter: Hoppa 55%, Klättra 65%, Lyssna 60%, Första hjälpen 60%, Gömma sig 65%, Finna dolda ting 60%, Smyga 65%, Simma 60%, Långsvärd 65%, Flintlåspistol 70%.

PRISJÄGARE

STY	12	SMI	14	MST	16
INT	15	STO	12	KP	26
PER	13	FYS	14	Förfl.	31 m/SR

Färdigheter: Hoppa 65%, Klättra 75%, Lyssna 75%, Första hjälpen 70%, Gömma sig 85%, Finna/desarmera fällor 70%, Finna dolda ting 80%, Rida 60%, Smyga 80%, Stridskonst/Självförsvar 75%, Dyrka upp lås 70%, Dolk 75%, Armborst 80%.

SHERIFF

STY	13	SMI	14	MST	16
INT	14	STO	12	KP	26
PER	13	FYS	14	Förfl.	31 m/SR

Färdigheter: Hoppa 60%, Klättra 70%, Lyssna 65%, Första hjälpen 65%, Gömma sig 70%, Finna dolda ting 65%, Rida 70%, Smyga 65%, Simma 65%, Dolk 75%, Flintlåspistol 75%, Musköt 75%.



SOLDAT

STY	12	SMI	12	MST	10
INT	10	STO	10	KP	22
PER	10	FYS	12	Förfl.	27 m/SR

Färdigheter: Hoppa 50%, Klättra 60%, Lyssna 30%, Första hjälpen 70%, Gömma sig 60%, Finna dolda ting 60%, Smyga 60%, Musköt 60%.

TJUV

STY	10	SMI	16	MST	12
INT	12	STO	10	KP	20
PER	13	FYS	10	Förfl.	29 m/SR

Färdigheter: Finna dolda ting 60%, Smyga 90%, Finna/desarmera fällor 50%, Dyrka upp lås 50%, Stjäla föremål 50%, Hoppa 75%, Klättra 90%, Lyssna 40%, Första hjälpen 40%, Gömma sig 90%, Dolk 70%.

Data för Mutant 2

ADELSMAN

STY	10	SMI	10	MST	14
INT	13	STO	12	ITF	12
PER	12	FYS	10	UTB	7
SB	±0	KP	22	Förfl.	3 m/sg
H-v	5	MH-v	4		

Färdigheter: Rida 12, Värja 16, Primitiv pistol 12, Hoppa 8, Klättra 10, Lyssna 10, Första hjälpen 8, Gömma sig 10, Etikett 18, Läsa/skriva D.

BARBAR

STY	14	SMI	10	MST	14
INT	11	STO	12	ITF	12
PER	10	FYS	10	UTB	1
SB	±0	KP	22	Förfl.	4,5 m/sg
H-v	4	MH-v	4		

Färdigheter: Hoppa 12, Klättra 14, Lyssna 12, Första hjälpen 10, Kamouflage 18, Finna dolda ting 16, Finna ätliga växter 16, Spåra 16, Smyga 16, Kortspjut 15, Liten sköld 15, Långbåge 15, Överlevnad (lämplig terräng) 17, Upptäcka fara 15. En barbar kan ha Simma 15 och Rida 15 om färdigheterna passar ihop med stammens livsstil och den plats där stammen lever.

BUSE

STY	14	SMI	11	MST	9
INT	9	STO	12	ITF	11
PER	9	FYS	14	UTB	1
SB	+1T4	KP	26	Förfl.	4 m/sg
H-v	5	MH-v	5		

Färdigheter: Hoppa 9, Klättra 14, Lyssna 12, Första hjälpen 10, Gömma sig 18, Smyga 12, Knytnäve 12, Spark 12, Dolk 13, Undre världen 10, Upptäcka fara 11.

POLIS

STY	13	SMI	13	MST	12
INT	13	STO	13	ITF	15
PER	12	FYS	14	UTB	4
SB	+1T4	KP	27	Förfl.	4 m/sg
H-v	4	MH-v	5		

Färdigheter: Hoppa 11, Klättra 13, Lyssna 12, Första hjälpen 12, Gömma sig 13, Finna dolda ting 12, Smyga 13, Simma 12, Långsvärd 13, Flintlåspistol 14, Undre världen 8, Upptäcka fara 11, Förhöra 10.

PRISJÄGARE

STY	12	SMI	15	MST	16
INT	15	STO	11	ITF	15
PER	13	FYS	13	UTB	4
SB	±0	KP	24	Förfl.	4 m/sg
H-v	4	MH-v	4		

Färdigheter: Hoppa 13, Klättra 15, Lyssna 15, Första hjälpen 14, Gömma sig 17, Hantera fällor 14, Finna dolda ting 16, Rida 12, Smyga 16, Stridskonst/Självförsvar 15, Dyrka upp lås 14, Dolk 15, Armborst 16, Undre världen 11, Upptäcka fara 16, Förhöra 10.

SHERIFF

STY	13	SMI	14	MST	16
INT	14	STO	12	ITF	15
PER	13	FYS	14	UTB	4
SB	±0	KP	26	Förfl.	4 m/sg
H-v	4	MH-v	4		

Färdigheter: Hoppa 12, Klättra 14, Lyssna 13, Första hjälpen 13, Gömma sig 14, Finna dolda ting 13, Rida 14, Smyga 13, Simma 13, Dolk 15, Primitiv pistol 15, Musköt 15, Undre världen 8, Upptäcka fara 14, Förhöra 10.

SOLDAT

STY	12	SMI	12	MST	10
INT	10	STO	10	ITF	12
PER	10	FYS	12	UTB	2
SB	±0	KP	22	Förfl.	3,5 m/sg
H-v	5	MH-v	5		

Färdigheter: Hoppa 10, Klättra 12, Lyssna 6, Första hjälpen 14, Gömma sig 12, Finna dolda ting 12, Smyga 12, Musköt 12, Upptäcka fara 11.

TJUV

STY	10	SMI	16	MST	12
INT	12	STO	10	ITF	15
PER	13	FYS	10	UTB	2
SB	±0	KP	20	Förfl.	4 m/sg
H-v	4	MH-v	5		

Färdigheter: Finna dolda ting 12, Smyga 18, Hantera fällor 10, Dyrka upp lås 10, Fickstöld 10, Hoppa 15, Klättra 18, Lyssna 8, Första hjälpen 8, Gömma sig 18, Dolk 14, Undre världen 14, Änterhake 10, Upptäcka fara 12.



Geografi

SEKTOR



NIVÅ 25

Allmänt

Tideräkning

Den pyriska tideräkningen har med tiden blivit den dominerande i Skandinavien. Den utgår från det år då Palpadine utropades till Pyri-samfundets kejsare (2455 e.Kr.), vilket är år 1 PT (pyrisk tideräkning).

Ulvrikets tideräkning startar däremot vid dess påstådda grundande 2151 e.Kr. År 108 PT motsvarar då år 412 UT. Gotland räknar år på de gamlas sätt (gregoriansk tideräkning). Därför kan årtalsangivelser ibland vara förvirrande när dokument dateras utan att systemet anges.

Däremot har alla kalendrar behållit det traditionella, gregorianska sättet att dela in året i månader, veckor och dagar. Skottår räknas också på gregorianskt sätt.

Valutor

I Mutantskandinavien råder metallmyntfot, vilket innebär att mynt innehåller ädelmetall till det värde de är åsatta. Exempelvis innehåller en pyrisk femkrona guld till fem kronors värde. Detta skiljer dem från nutidens pengar. En svensk enkrona från 1980-talet, kallad ett silvermynt, består i själva verket av nickel och koppar till ett värde av kanske 20 öre.

Följande mynt förekommer i Pyri-samfundet: 1/2 öre (koppar), 1 öre (koppar), 5 öre (silver), 10 öre (silver), 50 öre (silver), 1 krona (silver), 5 kronor (silver), 10 kronor (guld), 20 kronor (guld). Dessutom ger de stora handelshusen och staten ut sedlar som kan växlas mot mynt. Sedlarna är praktiska vid långa resor, då man slipper släpa på tunga mynt. De vanligaste sedelvalörerna är 10, 50, 100, 500 och 1000 kr.

Pyriska pengar är gångbara i de flesta länderna runt Österhavets stränder, även om alla stater har sina egna valutor. För enkelhetens skull kan du låta spelarna sköta alla transaktioner i pyrisk valuta och strunta i växlingen, det är ändå bara på Gotland och i Storpolen som pyrisk valuta inte är så vanligt förekommande. Gotlands valuta heter daler (1 dl = 1,25 kr, 1dl = 200 tug) och Storpolens heter grosz (uttalas "gråsch", 1 gr = 0,85 kr, 1 gr = 100 zot).

PYRISAMFUNDET Nationalsång

Moderato

f

1. Ny - upp - rät - tat på ru - i - ner Står vårt stol - ta
fos - ter - land. Pal - pa - di - ne har för - e - nat
Py - ri med sin fas - ta hand. En ny tid har
fått sin bör - jan Och vårt sam - fund ett nytt hopp.
Vi skall ar - be - ta ge - men - samt Så att so - len skina
skall Ö - ver Py - ris land, ö - ver Py - ris land.



Historia

Före Palpadines tid var Svealand och Götaland uppdelade i flera småriken, behärskade av olika feodalherrar som bekämpade varandra i otaliga skärmytslingar. Palpadine var hertig av Uppland av ätten Halbarad och residerade i den lilla köpingen Brunna. Han var en listig och skicklig diplomat och genom olika allianser, fördrag, kupper och äktenskapsarrangemang byggde han gradvis upp sitt välde. Efter tjugo år behärskade han direkt eller indirekt stora delar av det nuvarande Pyri-samfundet. Då, år 2454 e.Kr., sammankallade han de olika politiska ledarna i regionen till den lilla orten Skräpplinge och föreslog dem att man skulle enas i ett rike under Palpadines ledning. Palpadine spelade mycket på rädslan för Gotland och dess ekonomiska dominans över Österhavet. Många av de närvarande stod i en beroendeställning till Palpadine och godtog därför hans önskemål. Andra trotsade honom, t.ex. August Montgomery av Svall och bonderepresentanterna från Frihetens Slätter, och lämnade mötet.

På nyårsdagen 2455 e.Kr. utropades Palpadine till kejsare över Pyri-samfundet. I ett par snabba fälttåg underkuvades några motspänstiga feodalherrar och efter fem år hade Pyri-samfundet uppnått de gränser man har i Thorulfs tid.

Samhället

Kejsaren

Pyri-samfundet är en monarki där kejsaren är mycket mäktig. Han är i princip enväldig, men måste ta hänsyn till andra grupper i sitt maktutövande. Kejsaren äger inte rätten att på eget bevåg stifta lagar, utan hans lagförslag måste godkännas av riksförsamlingen för att vinna giltighet.

Kejsaren är chef för statens förvaltning och ledare för landets armé. Hans ämbetsmän driver in skatter och skipar rättvisa.

Men flera av adelsätterna är fortfarande viktiga. De äger stora jordegendomar och är därför förmögna. Vidare har de i stort sett monopol på de höga statliga ämbetena och de utser en stor del av riksförsamlingens ledamöter.

Riksförsamlingen

Pyri-samfundets motsvarighet till riksdag kallas riksförsamlingen. Denna institution är sammansatt av representanter för adeln och köpmännen och dess syfte är att stifta landets lagar. Riksförsamlingen har 99 ledamöter, varav 44 utses av adeln, 44 av köpmännen och 11 av kejsaren. Den sammanträder varje år i maj och november för att ta ställning till olika lagförslag och sköta sina övriga ärenden.

Adelsväsendet

Adelsväsendet uppstod under den tidiga upptäckaråldern (2300-2500 e.Kr.) när storbönder fick skattefrihet i utbyte mot krigstjänst i härskarens armé. Under Thorulfs välde (2560-talet) har adelsmännens betydelse minskat. Handeln och industrin har blivit viktigare för samhällets ekonomi och köpmannaklassen har blivit en ny maktfaktor. Armén består av stamanställda soldater, ibland förstärkta med legosoldater, och även adelsmännen betalar numera skatt.

Adeln är organiserad i adelsting. Varje provins har sitt ting förutom det nationella. Tingens uppgift är att utse ledamöter till olika organ, t.ex. stadsråd, och att företräda sina medlemmars intressen.

Pyri-samfundets adel är indelad i flera klasser av olika rang och betydelse: adelsman, friherre/baron, greve/markis och hertig. De två sistnämnda räknas som högadel. En person kan adlas av kejsaren för insatser för Pyri-samfundet och brukar då få titeln adelsman eller friherre.

Om man ska jämföra adelsväsendet i Pyri-samfundet med någon historisk epok, blir 1600- och 1700-talets Frankrike en god förebild. Se t.ex. *De tre musketörerna*. Adelns traditionella roll som krigare har försvunnit och den har blivit en jordägande överklass som står i konflikt med handelsmännen. Dessa två samhällsklasser har motstridiga intressen.

LEDANDE ADELSFAMILJER

Adelsväsendet blev starkast i de rika jordbruksbygderna: Mälardalen, Väsjölandet (Västergötland) och Ösjölandet (Östergötland). I de skogrika och magra gränsmarkerna, t.ex. Dal (Dalarna), Vemlandet (Värm-

land) och Smålle (Småland) har bönderna i större utsträckning lyckats hålla sig självständiga och här finns därför få adelsmän.

Norr om Mälarn, i den region som kallas Upplandet, dominerar hertigätten Halbarad. Palpadine kom ur den ätten och under den tid ätten har haft kontroll över tronen har den skaffat sig stora jordegendomar här.

Söder om Mälarn ligger Sölanna, där hertigätterna Bjuli och Klareberg dominerar. Dessa ätter är traditionellt fientligt inställda till varandra, och endast det faktum att huvudstaden Hindenburg ligger här med sin kejserliga garnison, har förhindrat dem från att gå lös på varandra. Hertigen av Klareberg residerar traditionellt i Muskö, med ätten Bjuli har sitt säte i Eska vid Mälarns västra ände.

På Ösjöslätten är ätten Fredricius den ledande familjen. Fredrik, hertigen av Fredricius och kejsar Thorulf är fiender och intrigerar mot varandra. Man misstänker att hertig Fredrik samarbetar med Gotland, men ingen har lyckats bevisa något ännu.

Den bördiga Väsjöslätten domineras av hertigätten Vigg, vilka ursprungligen var sjöfarare längs kusten, men som gradvis blev stora jordägare. Ätten har stora handelsintressen, något som de andra hertigarna anser vara suspekt och under en sann adelsmans värdighet. Ätten Viggs huvudman, hertig Andreas har sitt residens i Göborg.

Ätterna Halbarad, Bjuli, Klareberg, Fredricius och Vigg är de ledande adelsfamiljerna men det finns dussintals andra av lägre rang med mindre jordegendomar. Men inte ens om de fem hertigätterna skull kombinera sina resurser (en osannolik händelse) skulle de kunna övervinna kejsarmakten. Adelsfamiljernas inkomster kommer från deras egendomar, medan kejsaren beskattar hela Pyri-samfundet.

I tider med svaga kejsare kan adeln få mycket att säga till om lokalt, och mäktiga adelsmän kan påverka hela riket, men kraftfulla kejsare, som t.ex. Thorulf, håller adeln i ett fast grepp och spelar ut dess medlemmar mot varandra.

Köpmannaklassen

Köpmännen har gradvis ökat sitt inflytande under Pyri-samfundets första sekel. De rika köpmanshusen i Hindenburg har blivit allt rikare och försöker bli mäktigare på adelns bekostnad. I början allierade de sig med kej-





saren mot adeln, men under de senaste decennierna har de fört en alltmer självständig politik.

Hindenburgs köpmän är organiserade i Handelsförbundet, vilket utser deras representanter i stadsrådet och för deras talan inför de olika myndigheterna. Handelsförbundet domineras av de största handelshusen och många små företag är missnöjda med den politik organisationen för.

Alla Pyri-samfundets köpmän är organiserade i Handelssamfundet, den organisation som företräder dem på riksnivå och utser representanter till riksförsamlingen.

Handelshusen intrigerar mot varandra i kampen om ökade marknadsandelar, men situationen är lyckligtvis inte lika brutal som på Gotland (se avsnittet om detta land). Pyris stora handelshus försöker expandera sin utrikeshandel vilket stöds av kejsaren. Han ser detta som ett led i försöken att öka Pyri-samfundets makt i länderna kring Österhavet.

Polismakten

Mutants värld är en våldsam tid och det återspeglas i dess polisväsende. Pyri-samfundets polis kan användas som en förebild för hur lagens upprätthållande sköts i andra någorlunda välorganiserade stater.

Poliskåren har olika utseende i städerna och på landsbygden. I de stora städerna finns en stadspolis, vars uniformerade konstaplar patrullerar gatorna och försöker upprätthålla ordningen. Där finns också civilklädda kriminalpoliser som bekämpar brottsligheten genom utredning och infiltration.

På landsbygden upprätthålls lagen av sheriffer. I varje by finns en sådan person som också ansvarar för de omkringliggande områdena. En pyrisk sheriff har en arbetssituation som påminner om den amerikanska motsvarigheten i Vilda Västern. Han eller hon måste vara en djärv och stridskunnig individ som inte fruktar farliga brottslingar.

Vidare finns det prisjägare, vilka på frilansbasis jagar brottslingar och överlämnar dem till polisen. Det händer ofta att polisen utfärdar efterlysningar med belöningar för att gripa (eller eliminera) brottslingar. Prisjägarna träder då till verket. En sådan är en hårdför person, stridsduglig och orädd. För att ta itu med riktigt svåra motståndare brukar prisjägare slå sig samman i grupper för att vara säkra på seger. Tänk på att prisjä-



gare utövar sitt yrke för att tjäna pengar och att de därför aldrig slåss till döds, utan hellre retirerar för att återkomma vid ett senare tillfälle.

Krigsmakt

Pyri-samfundet har en professionell armé på omkring 10.000 man, och en flotta som utgör krigsmaktens viktigaste komponenter. Båda är stora och välutrustade. Alltsedan år 105 har kejsaren bedrivit en energisk upprustning och mycket tyder på att han planerar ett anfallskrig, förmodligen mot Gotland.

Förutom dessa förband finns värnpliktsstyrkor, provinsmilisen. Syftet med dessa förband är att sköta lokalförsvaret, så att yrkesstyrkorna kan användas för angrepp. Alla vapenföra män i åldern 18-38 år hör till milisen. De får en tre veckors grundutbildning när de är 18 och kallas in på repetitionsövningar då och då. Milisen är en ren försvarsstyrka och saknar förmåga att operera utanför sin egen hemprovins. Totalt består milisen av mellan 60.000 och 80.000 man.

Sedan kejsar Storhands impopulära mutantfientliga politik under 70-talet upphörde, finns det varelser av alla de slag i de väpnade styrkorna. Thorulfs åsikt i frågan tycks vara att kan man bara hantera ett gevär, är man inte helt hopplös.

Vapen

Invånare i Pyri-samfundet har rätt att äga vapen. I storstäder, t.ex. Hindenburg och Muskö, är det sedan februari år 101, förbjudet att bära vapen och rustning på allmän plats. Detta förbud gäller inte på landsbygden, där det kan vara nödvändigt att bära vapen för att skydda sig mot vildmarkens faror.

Det är dock inte förenligt med gott uppförande att gå omkring tungt beväpnad på en stads gator. Ett sådant uppträdande väcker snabbt uppmärksamhet och den lokale sheriffen kommer att hålla ögonen på sådana personer. Vidare är det mycket ofint att komma på besök hos någon och ta med sig vapen och rustningar in i huset. Sådant ställer man ifrån sig i hallen.

HINDENBURG

Stadens Historia

När Palpadine hade lyckats ena Pyri-samfundet med hjälp av list och diplomati och utropat sig till landets kejsare, valde han ut den lilla orten Skräpplinge till sin nya huvudstad. Den hade tidigare varit huvudort för ett av Svealands småriken. Gradvis växte staden i omfång och rikedom allteftersom Pyri-samfundet blev mäktigare och rikare, och nu, under kejsar Thorulfs styre, är den en av Skandinaviens största och praktfullaste städer.

Men med 1900-talets ögon är Hindenburg en liten köping. I Pyri-samfundet och de övriga staterna (undantaget Gotland) under





2500-talet bor ca 90% av befolkningen på landsbygden och ägnar sig åt jordbruk eller fiske så att de själva och de 10% som bor i städerna får mat.

Omgivningen

Palpadine valde att placera sitt rikes huvudstad inne i landet för att den inte skulle kunna angripas av den gotländska flottan, som på den tiden totalt dominerade Österhavets böljor. Hindenburg ligger vid insjön Åtran, och för att förbinda staden med havet beordrade Palpadine att man skulle bygga kanaler norrut och söderut. Vidare skulle farleder muddras upp i sjön så att stora fartyg kunde segla ända in till kajerna. På detta sätt förvandlades Hindenburg till det centrum för administration och handel det är idag.

Under Thorulfs regim omges Åtran av stora jordegendomar som ägs av adeln eller av kejsaren. Dessa försörjer stadens invånare med livsmedel. Sörmland och Östergötland är Pyri-samfundets hjärtland och kornbod. Här härskar lag och ordning i högre grad än i resten av Pyri och äventyrare bör ta sig i akt.

Hindenburg har sjöförbindelser med omgivningen genom två kanaler. Nordkanalen går upp till Mälarn och gör det möjligt att ta sig upp till Pyri-samfundets norra delar. Sydkanalen leder ner i Ösjölandet och därifrån kan man fortsätta ut i Österhavet. Dessa kanaler är befästa och patrulleras av särskilda militärförband, så att fiender inte ska kunna erövra vägen till Hindenburg genom en kupp.

Stadsdelar

Hindenburg är uppdelat i ett antal distrikt som vart och ett har sin särpräglade karaktär.

BASARDISTRIKTET (CA 500 INVÅNARE)

Pyri-samfundets främsta köpmän har slagit sig ner i Hindenburg och byggt upp stadens basar. Här kan man köpa och sälja det mesta. I basardistriktets butiker och handelshus försiggår kommersen från arla till särla.

De stora handelshusen har sina kontorspalats här och dessa är ofta mycket välbevakade av privata vaktstyrkor.

FÄRJEHAMNEN

Många passagerarfartyg kommer till Hindenburg från när och fjärran och de lägger till i Färjehamnen. Här finns också en småbåtshamn som Östads invånare använder när de besöker Hindenburgs fastlandsdel.

GARNISONEN (CA 1000 INVÅNARE)

För att garantera den allmänna ordningen i staden har kejsaren förlagt en bataljon (ca 800 man) ur sitt livgarde i denna stadsdel, och det är därför den kallas Garnisonen. Denna styrka hjälper stadens polis att kväsa svåra upplopp och garanterar kejsarens säkerhet. I distriktet finns också stadens och rikets myndigheter och främmande länders ambassader.



Entrén till handelshuset Viggs palats i basardistriktet.

HAMNEN

Längs Åtrans nordöstra strand ligger de långa kajerna där lastfartygen förtöjer och lastar ur gods. Här vimlar det av magasin och det finns även skumma barer och andra serviceinrättningar för sjömän.

Hamnkanalerna leder in i industridistriktet, och grundgående farkoster kan ta sig in där och frakta varor ända till fabrikerna.

INDUSTRIOMRÅDET

Här trängs olika fabriker som tillverkar vapen, textilier, jordbruksredskap och mycket annat. Eftersom vinden huvudsakligen blåser från sydväst driver kolröken ut ur staden. Men de dagar som det är nordlig vind kan stora delar av staden svepas in i illaluktande rökmoln. Arbetarna i Hundängen jobbar här 10-12 timmar per dygn, sex dagar i veckan för en dagslön på 5-6 kronor.

Fabrikerna ägs av Hindenburgs olika handelshus, men nuförtiden har även en del progressiva adelsfamiljer insett att det kan vara bra att ha sitt kapital investerat i mer än jordbruk och satsat pengar i den framväxande manufakturen.

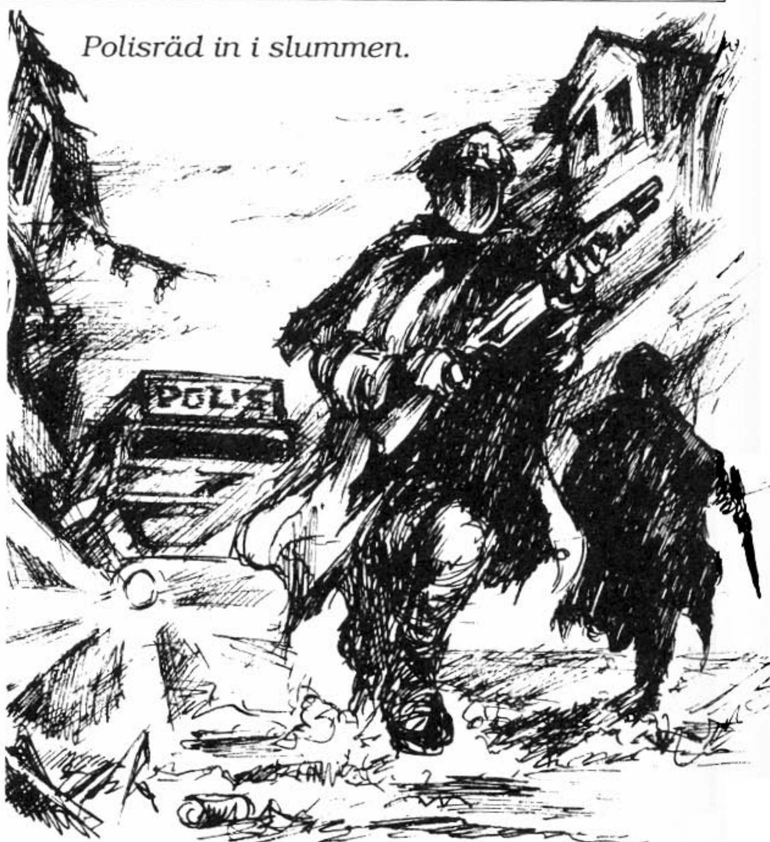
Pappersmassefabrik Sektor 5.



SLUMMEN (CA 3000 INVÅNARE)

Stadens riktigt fattiga bor i en oorganiserad kåkstad i nordväst. Den har vuxit fram mer eller mindre av sig själv under årens lopp och stadens myndigheter har sedan länge givit upp allt hopp om att reglera den. Här

Polisräd in i slummen.



bor fattiga, utslagna, inflyttade landsbygdsbor på jakt efter arbete, samt muterade djur. Längs med stranden ligger en veritabel stadsdel av husbåtar som ofta ligger förtöjda i lager.

Vid de fåtaliga tillfällen polisen rör sig i stadsdelen kommer de i grupper om fyra, men för det mesta låter man invånarna sköta sig själva. Detta har lett till att distriktet behärskas av olika gangstergäng som har delat upp det i territorier. Främlingar, som inte håller ögonen öppna, kan lätt hamna i trassel och därför bör de alltid vara på sin vakt.

Stadsdelens invånare försörjer sig på tiggeri, tillfällighetsarbeten i hamnen eller industriområdet, och på småbrottslighet.

SÖDERSTRAND (CA 1000 INVÅNARE)

Stadens ämbetsmän och medelklass bor i detta trevliga område, där hyreshus delar plats med små villor. Här finns också hotell och pensionat för någorlunda välbeställda besökare (levnadskostnad 35-100 kr/vecka, inkl mat).

Om man vill hyra en lägenhet kostar varje rum ca 50 kr/månad. En villa kostar ca 2.500 kr per rum i inköp.



UNIVERSITETET (CA 500 INVÅNARE)

Pyri-samfundets universitet disponerar Universitetsöarna och utgör en separat enhet direkt underställd kejsaren. Universitetet har sina egna lagar och sitt eget rättsväsen och tillhör formellt sett inte staden Hindenburg.

Här bor både lärare och elever, uppdelade i olika kollegier och fakulteter. Studenterna är främst ur Pyri-samfundets högre samhällsklasser och de kommer oftast att bli ledande personer inom statsförvaltningen. Studentlivet kan bli rätt vilt med blöta fester och märkliga upptåg.

ÖSTAD (CA 1000 INVÅNARE)

Ute i sjön ligger en mängd små öar och där bor stadens överklass. Här har adelsmännen och de rika köpmännen byggt villor och palats där de kan leva i högönskelig välmåga utan att störas av det hektiska stadslivet. Dessutom är öarna lättförsvarade tillflykter i händelse av maktkamper.

Många av öarna är sammanbundna av broar och har blivit charmiga villaområden för de välbeställda. Andra ligger isolerade och är fästen för misstänksamma köpmän.

Varje öägare får ha beväpnade vakter på sin ö, men dessa får inte ta med sig vapnen in i själva staden. Med denna lag som stöd har många öägare förvandlat sina ägor till rena fort. Villaöarna avpatrulleras av privata vaktstyrkor som håller oönskade gäster borta. Dessa styrkor är anställda av de ägarsammanslutningar som formellt äger öarna.

Det kejserliga palatset på Kejsarön är en praktfull byggnad och det finns en lag som föreskriver att ingen annan byggnad i Östad får vara högre än det kejserliga palatset. En pluton (ca 50 man) ur det kejserliga livgardet bevakar ön. De har ett antal snabba motorbåtar till sitt förfogande och är utrustade med högteknologiska vapen och rustningar.

Om en person vill köpa en villa i ett av villaområdena får han lägga upp ca 8.000 kr per rum, men detta inkluderar en god tomt. Vill han ha strandtomt är priset minst det dubbla. Mutanter med synliga mutationer göre sig icke besvär; här bor överklassen och de vill inte se sådant pack omkring sig. Om en villaägare låter sådana bo i sin villa kommer grannarna att titta snett på honom.

Att köpa en ö är inte lätt. För det första är det mycket sällan någon utbjuds till försäljning. Vidare måste en köpare godkännas av kejserliga polisen. Slutligen är öarna dyra. En holme som rymmer en liten villa kostar ca 200.000 kr (inklusive huset) och priserna stiger sedan proportionellt med ytan.

HUNDÄNGEN (CA 5000 INVÅNARE)

Arbetarna utgör en mycket stor del av Hindenburgs invånare och de bor främst i Hundängen, en stadsdel som främst består av sjabbiga fyravåningshus med lägenheter. I gatuplanet hittar man ofta livsmedelsbutiker, pubar och liknande inrättningar som vänder sig till lokalbefolkningen.

I Hundängen finns också pensionat och resanderum för de besökare som inte har så gott om pengar (levnadskostnad 25-30 kr/vecka, inkl mat). Om man vill hyra en lägenhet kostar det ca 30 kr/månad för en enrummare och det dubbla för en tvårummare.

Administration

Hindenburg styrs av stadsrådet. Denna församling har 33 medlemmar. Kejsaren, köpmännen och adeln utser vardera elva rådmän. Rådets ordförande, borgmästaren, tillhör dem som utses av kejsaren. Rådmännen innehar sina poster i fem år och kan väljas om.

De grupper som utser rådsmedlemmarna har mycket olika politiska mål. Den jordägande adeln strävar efter att behålla så mycket som möjligt av sin maktposition. Handelsmännen vill öka sitt inflytande och göra det lättare för sina egna verksamheter. Kejsaren strävar efter att spela ut de andra två grupperna mot varandra så att de inte kan alliera sig. Denna situation leder till hårda partistrider vilka ibland fortsätter utanför rådssalen med mer våldsamma medel.

Rådet ansvarar för stadens förvaltning och dess ledande rådmän är chefer för stadens olika myndigheter, t.ex. polisen, byggnadsbyrån, gatubyrån och hamnbyrån. Byråkratin fungerar tämligen väl och byråernas tjänstemän är för det mesta hederliga.



Allmänna kommunikationer

De flesta av Hindenburgs invånare tar sig fram på egen hand, antingen till fots eller med ridjur. Den som behöver, kan hyra en bärstol för resor inom staden. Detta kostar 10 öre/km per person. Om man ska bege sig ut till Östad finns det sjötaxi, små ångbåtar som transporterar resenärer och små mängder gods. Resor med dessa kostar 20 öre/km per person eller per 100 kg gods.

De som har råd, brukar hålla sig med egna transportmedel, eftersom det kan vara svårt att få tag i de allmänna.

Storstadsproblem

UPPLOPP

Historiskt har det funnits två orsaker till upplopp i Hindenburg: matbrist och politik. De flesta minns med fasa hungerkravallerna år 97 när arbetarna och slumbefolkningen plundrade stadens livsmedelslager och kejsaren satte in armén för att återställa ordningen. Pyri-samfundet hade drabbats av missväxt och livsmedelspriserna hade skjutit i höjden.

Staden har också skakats av upplopp i samband med partistrider i Rådet eller vid impopulära kejserliga dekret. Polisen brukar inte klara av att upprätthålla ordningen i sådana situationer, utan det kejserliga livgardet måste ingripa.

Hans Storhands beslut från år 81, att begränsa mutanternas rörelsefrihet i staden, ledde till kraftiga demonstrationer och utbrott av terrordåd. Det anses allmänt att Storhand mördades av en mutant när han dog året därpå. Huruvida det var en sådan eller gotlänningarna som låg bakom dådet, har aldrig blivit klargjort.

År 101, i februari, presenterade kejsar Thorulf, som ett av sina första beslut, vissa restriktioner vad gällde bärandet av vapen samt en skatt på innehav av sådana. I den heta debatt som följde (18 döda), lyckades han stärka sin position gentemot adeln på ett så avgörande sätt att den ännu inte har återhämtat sig. Numera är det förbjudet att bära vapen på offentlig plats. Undantget från detta är officiella vaktstyrkor. Vidare har adelsmän alltid rätt att bära värja.

MAKTKAMPER INOM ADELN

Pyri-samfundets adel är inte så mäktig som den en gång var och den kan inte övervinna en stark kejsare. Men när landet styrs av en svag kejsare eller om tronen står tom, intrigerar de mäktiga adelsätterna och de rika köpmännen om makten. Då kan beväpnade vaktgrupper utkämpa regelrätta strider mot varandra, och lönnmord kan vara dagligvara.

Situationen var sådan mellan kejsar Hans Storhands död i januari år 82 och dennes släkting Thorbein Huggares lyckade kupp fyra månader senare. Stora delar av Östad och Basardistriktet hemsöktes av ideliga skärmytslingar, och många personer flydde från staden. Thorbeins son, kejsar Thorulf har ingen arvinge till tronen och därför fruktar många att situationen kan upprepas om han skulle dö plötsligt.

Men även under synbarligen lugna tider kan man under mörka nätter ibland höra ljudet av snabba motorbåtar och eldgivning utifrån Östad, då en dold intrig plötsligt utmynnar i ett blodigt klimax.

De flesta av följande lokaler är markerade med prickar på Hindenburgkartan.



Kultur

NÄKTERGALSOPERAN

Adress: Galbar Targons gata 17

Hindenburgs överklass anser att opera är den förnämsta formen av kultur, och att Hindenburgs opera är den bästa i hela Skandinavien. Aktörerna består uteslutande av muterade näktergalar som är specialiserade på olika former av avancerad skönsång.

YLPALATSET

Adress: Vabb Largersgatan 2

Under Thorulfs tid är ylrocken ungdomens främsta nöje. Artiserna är genomgående muterade hundar eller vargar som kombinerar ett brutalt gitarrspel med ylande sång. Under konserterna brukar publiken yla med efter bästa förmåga. De typiska ylrockarna är klädda i svarta läderjackor och har vita strimmor i håret/pälsen.



STAMPEN

Adress: Felinagatan 4

Bland muterade harar, kaniner och bävrar är stamprocken mycket populär. Det spelas enbart med slag- och rytminstrument, och artisterna strävar efter att uppnå så komplicerade och mångfasetterade rytmer som möjligt. Stampen är deras favorittillhåll och när stjärnbanden uppträder där kan publikens jubelstampningar höras över stora delar av stadsdelen.

KEJSARMUSEET

Adress: Harabanars gata 3-7

Kejsar Hans Storhand beslöt att upprätta ett museum över Pyris kejsare och dess ärorika historia. Det består av monumentalbyggnader i granit. Utanför ingången står kolossalstatyer över kejsarna och på socklarna står deras stordåd inristade. Thorbein Huggare lät hugga bort den text som stod på kejsar Hans' sockel; detta var en del av Thorbeins politik att försöka tona ner Hans' illdåd.

Museet har en byggnad per kejsare och i varje finns en mängd tavlor och saker som minner om vad just den kejsaren har gjort. Vid ingången till Palpadines hall kan man läsa den officiella versionen om hur Hindenburg grundades:

"Efter stormmannamötet, när de deltagande hade undertecknat riksakten, lät Palpadine skicka ut en budbärare till landets nordligaste ände och en till den sydligaste. När de hade nått sina mål släppte de varsin örn, en hane och en hona, vilka utgjorde ett par. Palpadine hade beslutat att där dessa två byggde sitt bo skulle rikets huvudstad ligga. Paret möttes där Hindenburg nu ligger och byggde sitt bo på Kejsarön. Kejsaren utfärdade då ett dekret om stadens grundande och proklamerade örnen som rikets fågel. Sedan den dagen är örnen en fridlyst fågel i hela Pyri."

SL: Denna historia är inte sann; Hindenburg ligger där det gör av rent politiska och strategiska skäl.

Sport

Idrotter av olika slag är ett populärt fritidsnöje, särskilt för underklassen och varje söndag kan man se hur idrottplatserna fylls med ivriga åskådare som vill se sina hjältar.

Kejsaren anser att idrott är ett utmärkt sätt att avleda massans intresse från politik och andra olämpliga ämnen och ser därför till att staten stödjer idrottsverksamheten på olika sätt. ("Bröd och skådespel åt folket" för att citera Galbar Targon.)

I görligaste mån har man försökt efterapa de sporter som fanns före Katastrofen, men eftersom man inte har haft tillgång till tillförlitliga källor så har sporterna ibland blivit något märkliga.

BODY-BOMBER

Adress: Body-Bomber Palace, Rådars allé 12

Detta är fribrottning i supertungvikt. Här möts de stora starka männen i våldsamma brottningsmatcher i den hexagonala ringen. Sporten domineras fullständigt av muterade djur, främst björnar och noshörningar. Hindenburgs undre värld har ett visst inflytande över sporten och använder den för att tvätta svarta pengar vita. Vadslagningen är livlig, särskilt vid de stora mästerskapen.

Body-Bomber är en inomhusarena som tar ca 1000 åskådare och där det är matcher varje kväll. Varje onsdag är det amatörernas afton, då okända förmågor får chansen att demonstrera sin duglighet.

SL: En bra bodybombare måste ha både STY och STO på 20-24.



Body-bombing på hög nivå mellan Frank Storhorn och Wölker Staalfaust.



JEMTLÄNDSKT TUMULT

Adress: Lilla stadion (invid stadion)

Denna sport uppstod bland fiskare och herdar längs Storsjöns stränder och har blivit det Jemtlands nationalsport. Den har också blivit mycket populär i de andra länderna i Skandinavien, och varje år arrangeras Skandinaviska mästerskap.

Tumult spelas på en inomhusplan som är ungefär lika stor som en modern ishockeyrink. I vardera änden finns en ring placerad vertikalt, fyra meter över marken.

Varje lag har fem spelare, tre fiskare utrustade med "håvar" och två herdar som har varsin "herdestav" med krok. En håv är ca 50 cm i diameter, fäst på ett meterlångt skaft. Själva håven är framtill formad som en spade. Kroken är 125 cm lång. Man spelar med en gummiboll med en stålkula inuti.

Fiskarna ska transportera bollen in i motståndarlagets målområde och slunga den genom ringen. Herdarna använder sina stavar för att försöka kroka bollhållaren.

Bollen får endast transporteras i en håv och när den kastas får detta endast ske bakåt. En spelare får tackla vilken annan spelare som helst, men man får bara kroka bollhållaren.

KRIKKET

Adress: Stadion

Krikket bygger på en missuppfattning av baseball och cricket. Alla spelarna, även de ute på fältet, är utrustade med slagträn. De får slåss mot varandra med dessa i vissa situationer, och alla är därför utrustade med stora, välgjorda skydd.

RULLKAMP

Adress: Lilla stadion (invid stadion)

Detta är en kamp mellan två lag på en doserad, cirkelrund bana, ca 15 meter i diameter. Alla spelarna åker rullskridskor moturs runt banan.

Det handlar om att transportera en boll förbi så många motspelare som möjligt; laget får poäng för varje motståndare bollen passerar. Bollen är ungefär lika stor som en handboll och får inte kastas från en spelare till annan, utan måste överräckas. En vanlig taktik är att två spelare drar igång en tredje spelare och mer eller mindre kastar honom framåt med hög hastighet. De andra spelarna i laget försöker hindra motståndarna från att blockera bollhållaren.

Våld får endast utövas med knytnävar (inga klor eller bett) och man får inte misshandla en liggande motståndare. Däremot är det tillåtet att kasta en motståndare av banan.

Mat & Dryck



BIG BILLY BOB

Adress: Rådars allé 10





Big Billy Bob var en legendarisk bodybomber, och när han drog sig tillbaka från sin karriär som idrottsman öppnade han en bar i stället. Han dog under 90-talet, men baren lever vidare och är den enda sanna samlingsplatsen för bodybomber-fansen. Här kan de dricka öl och diskutera de olika stjärnorna. Väggarna är fyllda av bilder på klassiska stormän inom sporten.

CAFÉ R-BAJTER

Adress: Vållgrabsgatan 12



Utdrag ur vaktrapport, Atenaväveriet: Personalen samlades vid arbetstidens början och protesterade högljutt över den dåliga luften i fabriken. På fabrikschefens order ingrep vakter för att kväsa upploppet. Efter 10 minuters strid var arbetarna skingrade. Förluster i vaktstyrkan: en död, tre sårade.

Detta är en typisk pub för industriarbetare, där de samlas efter abetsdagens slut och dricker öl. Detta är bara ett exempel, det finns gott om dem bland arbetarbostäderna. Varje fabriks personal brukar ha sitt tillhåll och tittar snett på främlingar som besöker stället.

CASINO NANCY

Detta är en hel ö som är överklassens främsta nöjesetablissemang. På ön finns flera olika paviljonger som var och en är en speciliserad restaurang eller nattklubb. Här serveras endast de yppersta maträtter och drycker och underhållningen är alltid av toppklass. Casino Nancy erbjuder också en mängd hasard- och skicklighetsspel.

Anläggningen är försedd med elektricitet och har ett eget nedgrävt fusionskraftverk.

SL: Vem som egentligen äger Casino Nancy är en väl förborgad hemlighet — det är kejsar Thorulf. Det är en mycket lönande anläggning och dessutom tillhör stora delar av personalen säkerhetstjänsten och vidarebefordrar uppsnappad information till Traffaut.

CLUB SPETSNASSE

Adress: Snyltgränd 7

Denna bar ligger i slummen och drivs av ett muterat vildsvin, Spetsnasse. Han var ursprungligen livvakt och legosoldat, men blev så skadad under ett krig i Storpolen att han pensionerade sig och öppnade denna bar istället.

Här serveras i princip alla sorters droger, bara du kan betala. Platsen är känd för att ha den bästa svartbrygden i hela Hinden-

Spetsnasse





UNNA DIG DET BÄSTA!



Casino Nancy, mötesplatsen i Hindenburgs hjärta, bland de glittrande öarna. Våra traditioner är vårt fundament: nya polska köket, delikatesser från hundra kulturer, underhållning av yppersta klass.

Besökarens önskningar främst är vårt motto.



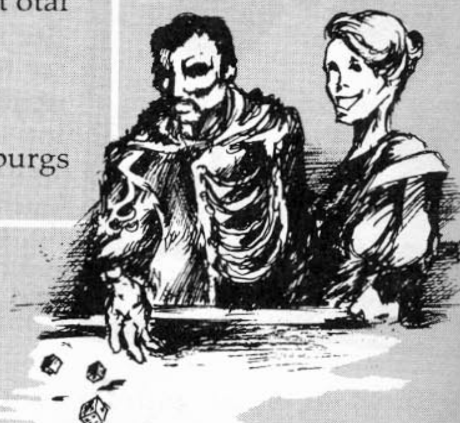


Vi har allt

Inom Nancy finns 15 restauranter, 8 casinon för all världens hasard- och skicklighetsspel, 4 danspalats, 4 teatrar, ett otal caféer och många andra etablissemang.

Nancy: den naturliga träffpunkten för Hindenburgs främsta.





Shiva-baletten

Sensuell, exotisk, fascinerande. Sydländsk mystik och ett eggande utspel. Danskonst på högsta nivå. Ett gästspel av den berömda danstruppen från Nowa Warszawa.

Er guide genom Casino Nancys glittrande, exklusiva, paradisiska miljö:
Wolf de Massena, vår omtyckte konferencier.



Casino
NANCY

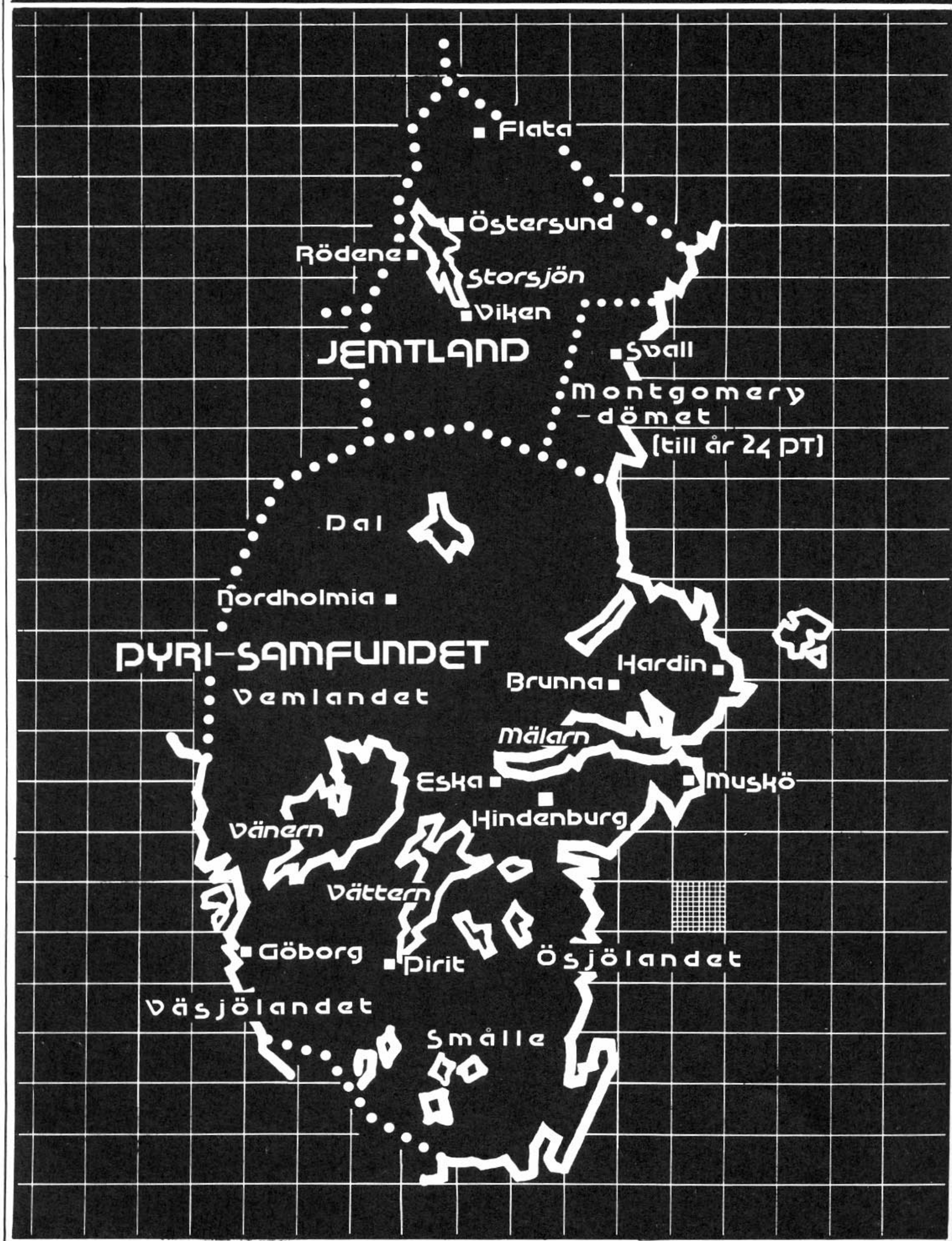




Skandinavien



Pyri-samfundet • Jemtland



Gotland



Säle
Adler
Sighulf
Clematis
Visby
Gouding
Heijm
Styring
Gute
Roisse
Leonard

Den flygande holländaren





burg; Spetsnasse har kontakter i Ingermanland som förser honom med alla råvaror han behöver och på bakgården har han ett litet bränneri.

Här träffas alla professionella legosoldater och livvakter. Polisen har aldrig vågat göra razzia mot platsen då många är beväpnade i strid mot Thorulfs vapenlagar. Här är rätta platsen om man behöver få tag i en duglig hårding.

SVARTHANDS BAR

Adress: Svartgränd 1

Detta är ett tillhåll av sjabbigaste slag i hamnkvarteren. Svarthand är en gammal IMM som tar emot alla som kan betala. Den dricka som severas är av sämsta slag. Här brukar stadens avfallshanterare hålla till.

SL: Baren ägs av underättelsetjänsten och används av denna som täckmantel. Här kan man ordna diskreta möten utan att någon lägger sig i det.

Religion

Mutantvärlden är inte särskilt religiös; dess invånare är mer intresserade av materiella ting. Men det finns ett antal sekter som är intressanta att ta upp.

DÄNIKISMEN

Enligt den store, forntida profeten Dänikens skrifter, vilka uttyddes av den store Wenn under perioden 97-102 PT, så skapades jordens intelligenta varelser av besökare från rymden för länge sedan. Dessa gudar har lämnat spår efter sig i form av uråldriga, märkliga ristningar i marken (t.ex. motorvägar och flygplatser) och byggnader (t.ex. höghusruiner). En dänikist ska försöka samla så mycket kunskap som möjligt om det förflutna så att man kan bygga *den stora kommunikatorn*. Med detta instrument ska man tillkalla gudarna så att de återvänder till jorden och skapar en ny guldålder.

SL: I sitt högkvarter på håller Wenn (en IMM) och hans följeslagare på att på bygga en stor manick med högteknologiska fynd. Hela sekten är knäpp men tämligen harmlös. Medlemmarna försöker värva nya anhängare på Hindenburgs gator och torg, men stadens invånare brukar rycka på axlarna åt deras bisarra predikningar. Dänikisterna reser ofta in i förbjudna zoner för att söka efter högteknologi.

SILVERPROFETEN

Den 25 mars varje år uppenbarar sig en silverskimrande, mänsklig gestalt på ett fält utanför Pirit. Han syns under någon minut och försvinner sedan, för att återkomma vid exakt samma datum ett år senare. Gestalten står helt stilla och är omgven av ett kraftfält som gör att man inte kan beröra honom. Vem det är och vad som sker är okänt, även om filosofer och galningar har spekulerat vilt om gestalten. Dänikisterna tror att det är en av gudarna som återkommer för att observera världen.

SL: Vad det egentligen rör sig om är en tidsresenär från en ofantligt avlägsen framtid. Han reser bakåt i tiden för att studera dinosaurierna. Varje år korsas hans bana genom rumtiden av jordens, och då skymtar man honom under en kort stund. Tidsresenären är helt ointresserad av alla de som försöker kommunicera med honom; han är en världsfrånvänd enstöring som endast är intresserad av paleontologi.

STJÄRNSEKTEN

År 100 PT svepte en märklig flygande maskin in över Finland och landade på en åker. Ur den klev en man i en vit dräkt och utropade på ryska att han var en gudomlig budbärare från stjärnorna som hade kommit till jorden för att rädda dess invånare. Hans namn var Bogomir. Han började predika en lära om medmänsklighet och samlade en allt större skara följeslagare omkring sig. Dänikisterna tog kontakt med honom, men Bogomir sade sig väl känna till Däniken och förkastade honom som skojare. Detta gjorde honom till Wenns svurne fiende och dänikisterna har sedan dess bekämpat stjärnsekten.

Bogomirs budskap har blivit politiskt besvärande för Finlands ledning och han och hans anhängare har förvisats till ett avlägset skogsområde i öster.

SL: Bogomir är egentligen Boris Dragunov, en rysk kosmonaut som blev nedfrusen i omloppsbana under 1990-talet och som väcktes till liv av sin rymdstations dator år 100 PT. Han hade blivit helt knäpp och återvände till jorden fast övertygad om att han var en profet. Han är harmlös i sig, men hans lära är stötande för många mäktiga och det-

ta har redan vållat honom rejäla problem. (Bogomir är ryska och betyder "Guds frid".)

Allmänt

GOTLANDS AMBASSAD

Adress: Harabanars gata 1

Här lever ca 50 diplomater från Gotland. Ambassadområdet är inhängnat av en hög mur och försvaras av en grupp gotländska elitsoldater. Ambassaden består av ett antal mycket pampiga byggnader, uppförda i granit och avsedda att imponera. De byggdes för 70 år sedan, när Hindenburg var en betydligt mindre och fattigare stad. Idag är de inte fullt lika imponerande; handelshusens palats i basardistriktet är mycket lyxigare.

SL: Gotländska underrättelsetjänstens lokale befälhavare är kulturattaché vid ambassaden. Han har många agenter runt om i staden. Några är adelsmän som tillhör ätter som har farit illa under familjen Halbarads tid som kejsare.

AVRÄTTNINGSPLATSEN

Här ligger *Destruktorn,* en avrättningsmaskin för särskilt svåra förbrytare. Den består av en svart kub med tre meters sida. Det finns en dörr in i kuben och inuti finns det utrymme för en stående människa. Förbrytaren knuffas in i maskinen, dörren stängs och bödeln trycker på en knapp. När dörren sedan öppnas är brottslingen helt försvunnen.

SL: Detta är egentligen en teleportationsmaskin och förbrytaren teleporteras till någon plats mycket långt bort (SL avgör). Invånarna på den platsen är måttligt roade av att det då och då materialiseras brutala förbrytare där, men kan inte göra särskilt mycket för att stoppa det.

MUSIÖ HERMANNS

Adress: Kejsargatan 4

Är du i behov av försköning? Denna anläggning tillgodoser behovet av kroppsvård för alla slags varelser, må de vara människor, djur eller robotar.

Här finns frisörer, kroppsfrisörer (för djur), robotreparatörer (några NFM som dock har konstant brist på reservdelar), finsmeder, massörer, badanläggning, bastu och vadhelst annat du kan tänka dig. Hit kommer överklassens damer och herrar inför viktiga evenemang för att försköna sina utseenden. Det är också en skvallerplats utan like i staden.



Musiö Hermann himself

Musiö Hermann är en muterad åkersork med välutvecklad känsla för service och kundernas behov. Dessutom är han god vän med Anka af Schinka och får därför god publicitet i Glansposten.

BPM

Bevara Pyri mänskligt är en rörelse vars mål är att förvisa alla slags mutanter från först Hindenburg och sedan hela Pyri. De anser att landet endast är till för IMM och NFM, men där även robotar och cyborger kan tolereras.



Medlemmarna går klädda helt i grönt och är för det mesta beväpnade med verktyg; föremål som kan användas som vapen utan att egentligen vara det. Särskilt avskyr de psi-mutanter och skändar ofta sådana personers affärslokaler. Rörelsen får hemligt stöd från gamla medlemmar i SKOPV och PSIPO och kan därför klara sig. Det råder stor fiendskap mellan ylrockare och BPM-are och de utkämpar då och då gatustrider mot varandra.

Händelser

KEJSARDAGEN

Den första juni varje år firas Kejsardagen, till minne av Palpadine och riksenandet. Kejsarens garde paraderar genom staden med stor prakt och kejsaren låter sig hyllas av folket. Därefter adlar han dem som anses värda denna belöning.

Under kejsardagen är alla lediga och folket brukar firas sommarens ankomst genom att dansa runt stora eldar.

MIDSOMMARKARNEVALEN

Vid sommarsolståndet blir det karneval i Hindenburg, tre uppsluppna dagar då stadens befolkning sjunger, dansar och festar på gatorna.

SURSTRÖMMINGSVECKAN

Sista veckan i augusti varje år är det surströmmingsvecka. Pyri-samfundets IMM samlas då till fester där de förtär denna norrländska delikatess.

Muterade djur med känsligt luktsinne, t.ex. hundar, brukar under denna vecka lämna de stora städerna och bege sig ut på landsbygden för att undfly odören.

GIGAKRÄFTFESTEN

Efter surströmmingsveckan är det dags för gigakräftfesten. Gigakräftor lever inne i den Förbjudna Zonen vid Stockholm och fångas av särskilda fiskare. De transporteras sedan levande till konsumenterna.

Man tillagar en gigakräfta genom att placera den i en stor bassäng och spruta kokande vatten på den. Givetvis gör djuret våldsamt motstånd mot detta och att vara kräftkokare är sålunda ett farligt yrke, endast lämpat för starka och stridsdugliga individer.

Till skillnad från surströmming är gigakräfta en dyr maträtt och endast de rika har råd att äta sådant. Gigakräfthandeln kontrolleras fullständigt av fon Rijn.

Tidningar

Det utges flera dagstidningar i Hindenburg. De flesta publiceras av de olika handelshusen, men en har särskild tyngd: *Imperiets röst*. Pressfrihet i modern mening existerar inte, utan kejsaren har rätten att stoppa utgivningen av tidningar av flera olika skäl. Men så länge de inte kritiserar hans agerande alltför skarpt eller skadar rikets säkerhet brukar han inte bry sig särskilt mycket om vad som står i dem.

Tidningarna säljs på stadens gator av småpojkar som med ivriga rop försöker locka till sig lösnummerköpare.

IMPERIETS RÖST

Denna tidning är kejsarens organ. Här publiceras hans tal och dekret och tidningens kommentatorer förklarar och försvarar den kejserliga politiken. Thorulf är skicklig när det gäller propaganda och ser personligen till att tidningen håller tillfredsställande kvalitet.

POLISGAZETTEN

Det är lite si och så med läskunnigheten bland Hindenburgs underklass och *Polisgazetten* är en tidning som är särskilt riktad till denna grupp. Den innehåller mest sport, olyckor, skandaler, brott och societetsskvaller, allt skrivet på ett enkelt och lättfattligt sätt och med mycket bilder. Tidningens trovärdighet är mycket låg, även om dess läsare inte inser det.

FJÄTTRADE GÅSEN

Det finns många som är kritiska mot förhållandena i Hindeburg och i hela Pyri-samfundet. Deras språkrör är *Fjättrade gåsen*, en tidning som gycklar och driver med vad som sker i landet. Den läses mycket av intellektuella. Flera gånger har den blivit stoppad av kejsaren, men brukar då produceras illegalt.

SL: Thorulf ser denna tidning som ett redskap att sätta dit sina politiska motstånda-



re och gissla inkompetenta byråkrater. Därför brukar han och tidningens ägare, Gianne Gio (en fysiskt muterad mullvad), komma överens rätt snabbt efter censuringrepp.

GLANSPOSTEN

Anka af Schinka (en mentalt muterad anka) är Hindenburgs trendsättare och socitetsbevakare nummer ett, och i hennes veckotidning kan man läsa det senaste skvallret från hov och adel och hålla sig à jour med modets och trendernas förändringar. Hindenburgs överklass prenumererar på denna tidning för att veta vad som är "inne" och "ute".

SL: Kejsar Thorulf är måttligt förtjust i Glansposten men har låtit förstå att så länge tidningen inte rotar i hans privatliv tänker han inte lägga sig i vad den skriver.

PLAYBEING

Detta är en herrtidning som riktar sig till de muterade djuren. Den handlar om sport, äventyr och kvinnor. I varje nummer finns det med många utvikningsflickor från olika djurarter.

KEJSARNA

PALPADINE 1 — 22

Pyri-samfundets grundare. När han föddes spådde en gammal kvinna att detta skulle bli en stor härskare. Fadern, hertig Magnus, gav då barnet namnet Palpadine, taget ur en bok i antik historia han hade läst. Boken hette *Jedins återkomst.*

Palpadine var en hårdför politiker som inte skydde några medel när det gällde att svetsa ihop sitt rike. Kombinationen av en stark maktbas i det uppländska huset Halbarad och en förmåga att hantera folk (mutationen Empati, okänd för omvärlden), gjorde det lätt för honom att övertyga och vinna anhängare.

Han skaffade sig inflytande genom att gradvis göra folk beroende av honom på olika sätt, t.ex. genom pengar, droger eller legosoldater. Sakta växte hans makt och inflytande, och slutligen var hans position så stark att han kunde driva igenom riksenandet och utropa sig själv till kejsare.

Han var en lågmäld person som sällan gjorde några större åthävor. Under många hetsiga överläggningar satt han för det mesta tyst i ett hörn, för att sedan, till synes, lösa alla konflikter med ett par väl valda ord.

När Palpadine hade utropat Pyri-samfundet genomförde han ett fälttåg mot några uppstudsiga feodalherrar. Efteråt, vid Palpadines segerbankett, hängde en stålbur i bankettsalens tak. I denna var de två adelsmännen inlåsta. Under hängde en skylt: "Kejsarens före detta fiender." De två avrättades sedan morgonen efter festen.

Palpadines främsta kännetecken var den basker han alltid bar (och som han skämt-



samt brukade kalla för sin "halbarett") – tillsammans med en synnerligen värdig uppsyn. Inget kunde få honom att tappa fattningen. Karakteristisk var också hans slokmustasch, en företeelse som snabbt blev mode bland de pyriska adelsmännen och gav dem en viss likhet med mongoliska khaner.



PALPADINE

HARABANAR KORPEN 22 – 31

Palpadines tredje son och Pyris andre kejsare, då de två äldre sönerna ansågs som olämpliga att styra riket.

Den äldste sonen, Thorgeirr, led svårt av mentala defekter och var periodvis helt galen. Han dödades av Harabanar 17 PT, under ett vansinnesanfall vid en statsbankett. Thorgeirr hade angripit de gotländska gästerna med tvåhandssvärd.

Den näst äldste sonen, Beorn, fick vid unga år en kallelse att predika fred, jämlikhet och frihet. Palpadine reagerade med föredömlig snabbhet och sände iväg sonen till ett kloster i djupt inne i Smålles skogar. Där kunde Beorn meditera och predika bäst han ville.

Harabanar var kortvuxen och blev med tiden tämligen fet. Hans hov var inte känt för sin höga kultur – snarare låg kejsarens smak åt folkliga komedier och farser. Sitt nöje med pjäsförfattarnas verk brukade han visa genom sitt bullrande, ja närmast dånande, skratt. Denna egenhet gav honom tillnamnet "Storskratt" bland landets lägre klasser.

Harabanars regering var känd som en glad tid, men kejsaren föredrog att roa sig med mat, teater, tornerspel och jakter, medan han överlät det mesta regerandet på sin dugliga hustru, en dam med fast vilja och bestämda åsikter.



HARABANAR



GALBAR TARGON

GALBAR TARGON (DEN GAMLE) 31 – 77

Galbar är den som hittills har regerat längst, hela 46 år. Åtskilliga gånger skakades dock styret av kuppförsök, men alltid kom Galbar helskinnad, men omskakad och ibland lite tillrufsad, ur situationerna.

Vid ett av dessa tillfällen försökte tre attentatsmän ge sig på honom, beväpnade med knivar och ett järnrör. Galbar var något beruskad efter en våt middag och stod och halvt lutade sig mot en vägg när lönnmördarna fann honom. Deras misstag var att låta en av de knivbeväpnade stiga fram ensam. Närstridsexperten Galbar lyckades mirakulöst avväpna knivmannen i fyllan och villan, och stod där sedan och blängde storögt och med ett fånigt leende, på de andra två, med kniven i ena handen, medan knivmannen låg medvetslös på golvet. Den olycklige hade slagit huvudet i väggen när Galbar raglade åt sidan.

Entusiastisk och rättfram, men föga diplomatisk, är det man oftast förknippar med honom. Galbar var den som organiserade upp armén och såg till att den tränades och utrustades med det bästa som fanns till buds, och under hans ledning utvecklades milisen till det omfattande närförsvar det har blivit under Thorulfs tid. Under de 46 år han satt på tronen, var det endast en gång som militären var inblandad i ett kuppförsök, och det var när flottans officerare ansåg att de hade blivit satta på undantag jämfört med armén, och gjorde uppror år 65. Vid de övriga 27 kupp- eller attentatsförsöken var adeln, handelsmännen och, i fyra fall, gotlänningarna ansvariga.

Galbar var en krigisk man och under hans styre var pyriska trupper ofta inblandade i strider utomlands, t.ex. i de många adelsstriderna i Storpolen. Detta har blivit en del av den traditionella pyriska politiken mot Gotland. Galbars expeditioner ledde till upprepade drabbningar mellan pyriska och gotländska flottstyrkor, men formellt krigstillstånd rådde aldrig.

Särskilt hårt drabbades psi-mutanterna och det startades en formlig häxjakt på dem under ledning av Statskommittén för opyrisk verksamhet (SKOPV). Dess ledamöter fick i uppdrag av kejsaren att avslöja varje psi-mutant i hela Pyri-samfundet, ett uppdrag som dess fanatiska medlemmar utförde med största entusiasm. Till sitt förfogande fick de PSIPO, en särskild polisstyrka vars arbetsmetoder gjorde organisationen fruktad av alla medborgare, även IMM.


HANS

Kulmen nåddes år 81 med beslutet om deportering av Hindenburgs alla muterade djur till arbetsläger och pogromerna mot psi-mutanterna i samband med detta. Kravallerna var långa och hårda, och upphörde inte förrän kejsar Hans mördades under en jakttur.

Kejsarens tillnamn var en konsekvens av hans synnerligen stora händer — resultatet av en mutation, enligt de som vågade tala om det öppet...

HANS STORHAND 77 — 82

Hans Storhands olycka var att han hatade och fruktade alla mutanter. På alla sätt det gick försökte han förhindra att de fick några som helst positioner i samhället. Gamla adliga titlar drogs tillbaka, handelstillstånd drogs in, mutanter i förvaltningen avskedades, och de som var bosatta i Hindenburg utsattes för svåra trakasserier på order av kejsaren.

THORBEIN HUGGARE 82 — 101

Thorbein var den som till slut stod som segrare efter den våldsamma kampen om kronan efter Storhands död. Han var kusin till Galbar och ansåg sig därför kunna göra anspråk på tronen som ättling till Palpadine. De adelsmän som eventuellt ansåg annorlunda om Thorbeins ursprung undanröjdes snabbt av elitförband ur kejsarens garde. För att snabbt stärka sin position, upphäv-



de han omedelbart samtliga kejsar Hans' beslut angående mutanter och upplöste PSIPO. Detta återställde lugnet i Hindenburg på ytan, men mutanternas hat mot kejsardömet levde vidare.

Järnringen fick under denna period många nya medlemmar som ville hämnas de fasor de genomgått. Och SKOPVs och PSIPOs forna medlemmar närde fortfarande sitt hat mot psi-mutanterna och fortsatte att verka i det fördolda.

Det var Thorbein som först började bygga upp armén och flottan med sikte på Gotland och dess rikedomar, men inre problem hindrade honom från att göra något själv. De ständiga missväxtåren under 90-talet bromsade avsevärt upp takten.

De våldsamma hungerkravallerna under hösten och vintern år 97, när de fattiga plundrade och brände i basardistrikten och stred med armén på gatorna, var början till slutet för honom, och han åldrades snabbt. Under hans två sista år sköttes det mesta mer eller mindre helt, av sonen Thorulf, och den nu mycket trötte kejsaren vandrade vidare i stillhet i sitt sextioåttonde år.



THORULF SKARPRÄTTARE 101 —

Thorulf föddes den sjunde december år 64 och var 37 år gammal när han formellt tog över den kejserliga kronan. Vis av erfarenheterna efter alla blodiga upplopp, lät han utfärda det impopulära vapenförbudet i Hindenburg som sin första åtgärd. Slutresultatet av detta var det definitiva näpsandet av adeln.



Rött, rakt uppstående hår pryder Thorulfs hjässa, och åtskilliga silversmycken dinglar i öronen. Mest framträdande av dessa är en dubbelyxa, en orm och en drake. Vapensamlingen är en av de största i hela den kända världen och hans intresse för tortyrmetoder är vida känt och fruktat.

Men Thorulf är en vis kejsare och styr Pyri med en fast och förnuftig hand. Uppstudsighet från adeln tolereras inte och genom sin personliga kontroll över militären kan han effektivt styra landet.

Thorulfs ambitioner tycks vara entydiga; han vill en gång för alla krossa Gotlands maktposition och göra Pyri-samfundet till den mäktigaste staten i Österhavsregionen. Han arbetar långsiktigt och tålmodigt och väntar på den dag då de rätta omständigheterna infinner sig. Det är inte märkligt att gotländska agenter vid upprepade tillfällen har utfört attentat mot honom. Även gamla PSIPO-medlemmar traktar efter hans liv, eftersom han, i deras tycke, är allt för slapphänt mot psi-mutanterna.



PSIPO: En gång kejsarens fruktade hantlangare. Idag, en grupp som kämpar i det fördolda.



Subben

År 40 PT utkämpades i ett inbördeskrig i Estland. Förlorarna, en grupp om ca 2000 muterade hundar ur överklassen, tvingades fly från landet och begav sig över Österhavet till Pyri-samfundet. Där tänkte de skapa sig en ny framtid. De råkade dock i konflikt med Pyris armé och flydde in i den förbjudna zonen kring Stockholm. Där upptäckte de Stockholms gamla tunnelbana, kallad Subben. Hundarna slöt ett fredsavtal med Pyrisamfundet. Pyris ledning tyckte att det skulle vara bra att ha civiliserade varelser boende i zonen, vilket kunde leda till att de mutanter som utförde räder därifrån skulle få annat att syssla med.

Sedan dess har hundarna legat lågt inne i sitt nya område, som de kallar Tukolma. De visar sig inte så ofta för omvärlden. Efter hårda strider med de ursprungliga invånarna hade tukolmarna tagit i stort sett kontroll över tunnelbanenätet år 42. Bland dem fanns många välutbildade personer och de lyckades därför förstå en hel del av hur tunnelbanan fungerade. De fann en mängd service- och reparationsrobotar som de lyckades aktivera, och efter några år fungerade tunnelbanan igen. Dess energi hämtades från ett fusionskraftverk, begravt två kilometer ner i berggrunden.

Tukolmarna har byggt om de underjordiska stationerna i centrala Stockholm inom följande gränser: Fridhemsplan i väster, Kungsträdgården i öster, T-centralen i söder och Rinkeby och Solna centrum i nordväst. Stationerna har blivit bostäder, verkstäder för hantverkare och svampodlingar. De har alla förbindelse med markytan genom de gamla uppgångarna, och där posteras beväpnade vakter. Nio fungerande tåg upprätthåller förbindelserna mellan stationerna.

Tukolmarna talar en egenartad dialekt av estniska. Dialekten kan bara förstås av estnisktalande personer med stora svårigheter *(MT2: nivån minskas två steg)*. De nu ca 3500 tukolmarna minns mycket väl att de en gång hörde till Estlands överklass och de drömmer om att en dag återvända för att inta sin rättmätiga plats i det estniska samhället.

Matförsörjningen sköts till största delen av specialutbildade patruller som gör expeditioner ovan jord. De är främst schräfrar och dobermannpinschrar, vilka behärskar skandiska, Pyris-samfundets språk, relativt bra *(MT2: Skandiska B-C)*. De är beväpnade med lasrar och bär härdade läderrustningar. Tukolmarna bedriver även handel med Pyrisamfundet och med de primitiva mutanterna i den Förbjudna Zonen. Hundarna kan sälja en del högteknologiska föremål och de svampar de odlar i underjorden.

Tunnelbanan söder om T-centralen ligger utanför hundarnas kontroll och befolkas av allehanda barbariska mutantstammar. Eftersom broarna över Strömmen har rasat kan de dock inte tränga in i Tukolma.

GOTLAND

Historia

Redan under den tidiga upptäckaråldern började Gotland bygga upp sin position. Landet ligger mitt i Österhavet och blev därför en naturlig knutpunkt för handelsförbindelser mellan kuststaterna. Gotlänningarna blev också Österhavets främsta skeppsbyggare och redan under slutet av 2300-talet dominerade deras handelsflotta sjöfarten i regionen. De gotländska handelsmännen blev rika och mäktiga genom att de kontrollerade flödet av varor och penningutlåningen. Många statsledare blev djupt skuldsatta till Visbys köpmän när de skulle finansiera olika militära projekt.

Genom framväxten av starka nationalstater, t.ex. Ulvriket, Pyri-samfundet och Finland, under perioden 2450-2550 började Gotlands makt att minska. Nationalstaterna har väl fungerande skatteverk och växande industrier och de är förskonade från inre slitningar på grund av sin starka centralmakt. Därför har de egna resurser och behöver inte förlita sig på lån och understöd från Visby.

Kring år 100 PT är Gotland en stat på nedgång. Det är fortfarande ett rikt land och dess bönder håller det självförsörjande med jordbruksprodukter, vilket gör att det är relativt okänsligt för blockader. Men den gotländska flottan, som en gång var Österhavets största och mest välutrustade, är idag



nummer fyra i storleksordning. De gotländska handelshusen är fortfarande de främsta, men de måste numera se sina pyriska och finska konkurrenter som jämbördiga. Kampen om handeln med Storpolen, mutantkossackerna och småstaterna runt Österhavet har blivit mycket hård. Nationalstaternas större politiska tyngd har gjort att de gotländska handelshusen har förlorat på de andras bekostnad.

Statsskick

Gotland är en republik, där rösträtten är beroende av hur förmögen man är. En person måste äga fast egendom till ett värde av 150.000 dl (187.500 kr) eller ha en årsinkomst på 15.000 dl (18.750 kr). Detta gör att rösträtten är inskränkt till ca 5% av befolkningen (650 av 13.000), främst köpmän och storbönder. Någon adel finns inte och har aldrig funnits på Gotland.

I val vart fjärde år väljs en lagstiftande församling, statsrådet, med 69 medlemmar, och en statsledare, vilken har den verkställande makten. Egentliga partier finns inte utan alla val är personval. Statsrådets ledamöter grupperar sig i falanger, samlade kring någon ledargestalt. De motsättningar som finns mellan de ledande handelshusen överförs till den politiska arenan och återspeglas i falangbildningarna.

Polisväsende

På Gotland finns det två sorters polis. Dels finns statspolisen som övervakar den allmänna ordningen och rikets säkerhet. Dess högkvarter ligger i Visby och det finns konstaplar i varje by.

Men dessutom har varje handelshus sin privata vaktstyrka, vilken övervakar dess lager och egendomar, och många gånger även dess anläggningar utomlands. En sådan vaktstyrka har polisiära befogenheter inom landområden som handelshuset äger och den måste överlämna eventuella gripna till statspolisen för utredning och rättegång. Vaktstyrkorna har ofta en rent militär organisation och består av legoknektar av skiftande nationalitet. De används ibland också för rent militära uppdrag, t.ex. kommandoräder mot konkurrenters installationer i utlandet.

Krigsmakt

Den gotländska krigsmakten är en ren yrkesarmé, med en kärna av inhemska elitförband och en huvudstyrka som består av storpolska legosoldater. Totalt består styrkorna av cirka 2500 man, varav 2000 är polacker. Arrangemanget har fungerat väl eftersom gotlänningarna har goda förbindelser med de storpolska adelsmännen. Huvuddelen av armén och flottan är koncentrerad till Visby.

Till krigsmakten är det hemliga Gotländska Rikets Underrättelsetjänst kopplat, en elitstyrka bestående av fanatiskt hängivna gotländska agenter och orosstiftare. Underrättelsetjänstens taktik är att alltid veta allt först, vara med överallt där saker händer, och väldigt ofta vara den som ansvarade för oroligheterna till att börja med. Denna organisation är givetvis helt okänd för alla utom ledarna för de gotländska handelshusen, officierskåren och en del utländska underrättelsetjänster.

Gotlands möjligheter att kunna besegra en större invasionsstyrka är mycket små, därför bygger försvaret på snabba kommunikationer och att skydda Visby. Större delen av armén och flottan är därför stationerade i den kraftigt befästa staden. Omkring 700 man och en tredjedel av flottan finns dock på Bornholm.

Näringsliv

Gotlands ekonomi har tre grundpelare: handel, jordbruk och skeppsbyggnad. Detta var en gång Gotlands styrka, men utvecklingen har gått förbi landet och det har inte lyckats industrialisera sig lika snabbt som sina grannar. Dessutom har landet en mindre befolkning än till och med fattiga länder som Estland, och kan därför aldrig bli en industriell ledare.

Gotlands skeppsbyggare är fortfarande de främsta kring Österhavet och landets skeppsvarv importerar stora mängder timmer och stål för att bygga fartyg, vilka sedan säljs till kunder i både när och fjärran.

Jordbruket är effektivt och drivs helt av självägande bönder. Produktiviteten är den bästa i Skandinavien och Gotland är i princip självförsörjande. Gotlands ryska minori-



tet utgör 25% av befolkningen och är en viktig grupp inom jordbruket. De samarbetar inbördes och har därför byggt upp en god position i statsrådet, där de bildar en egen falang.

Det finns bara en stad på Gotland: Visby. Däremot finns det gott om bondbyar spridda över hela ön, och de är förbundna med ett gott vägnät. Den ryska minoriteten bor uteslutande på öns södra del, koncentrerad i några byar. På Bornholm finns även där bara en stad, Rönne, och ett antal utspridda byar.

Några av handelhusen har, förutom kontor och lager inne i Visby, även kontroll över själva landsbygden, och räknar traditionellt områdena som "sina". Framförallt gäller detta *De fem bröderna* (se nedan).

Handelshusen

Redan under slutet av 2300-talet började de första handelshusen uppstå i Visby. De bestod av sammanslutningar av köpmän som handlade med liknande varor och som ville samarbeta för att uppnå olika fördelar.

Under den sena upptäckaråldern finns det kanske 25 handelshus i Visby men det är fem som dominerar och dessa kallas för *De fem bröderna:* husen Adler, Gute, Styring, Roisse och Leonard. Tillsammans kontrollerar dessa fem omkring 50% av all gotländsk handel och nästan 75% av själva ön. Deras inbördes konkurrens är stenhård och det enda som kan ena dem är yttre hot, som t.ex. pyriska aktiviteter. I kampen om marknaderna skyr dessa få medel. De har sina egna små privatarméer, (med den förskönande beteckningen vaktstyrkor), och deras intriger mot varandra har innefattat lönnmord, kommandoräder mot lager och handelsstationer, bedrägeri och andra illegala aktiviteter. Dock har man en underhandsöverenskommelse att inte utkämpa rent militära strider på själva Gotland, då detta skulle kunna urarta till ett rent inbördeskrig och få andra stater att intervenera. Handelshusens mardröm är nämligen en pyrisk landstigning på Gotland eller Bornholm.

IGENKÄNNINGSTECKEN

Under början av 2400-talet utvecklades en tradition på Gotland att de olika handelshusen försåg sina fartyg med vimplar och flaggor i olika färger så att man ska kunna känna igen dem. Gradvis spred sig denna sed till andra länder och vimplarnas färger blev gradvis kännemärken för handelshusen i allmänhet.

Traditionen påbjuder att man väljer bland följande färger: mörkblått, ljusblått, vitt, gult, orange, rött, svart, grönt och lila. Gotländska handelshus för tvåfärgade vimplar, medan handelshus från andra länder har trefärgade.

Kommunikationer

Visby är en knutpunkt för kommunikationerna på Österhavet. Från när och fjärran kommer last och passagerarfartyg hit och lägger till längs stadens långa kajer. Om man ska färdas från ett land till ett annat med passagerarfartyg är det oftast snabbast att resa via Visby, ty härifrån avgår minst en tur om dagen till Muskö, Tallin, Riga, Radomsko, Rönne, Gdynia, Simris och Nekropolis. Dessutom går det båtar till många andra hamnstäder med glesare turlistor.

Handelshusens färger

• Gotland
Adler (ljusblått, vitt), Gute (grönt, svart), Säle (vitt, grönt), Roisse (svart, gult), Leonard (lila, vitt), Styring (orange, mörkblått), Heijm (rött, gult).

• Pyri-samfundet
fon Rijn (grönt, vitt, svart), Vigg (gult, ljusblått, vitt), Fallenius (rött, gult, svart), Rosendal (rött, vitt, svart).

• Finland
Heiskanen (mörkblått, vitt, rött), Lauri (svart, vitt, ljusblått).

• Ulvriket
Christiansen (orange, grönt, rött), Faxe (svart, vitt, orange), Bjerre (rött, vitt, grönt).

Obs, detta är bara de största handelshusen; det finns fler.



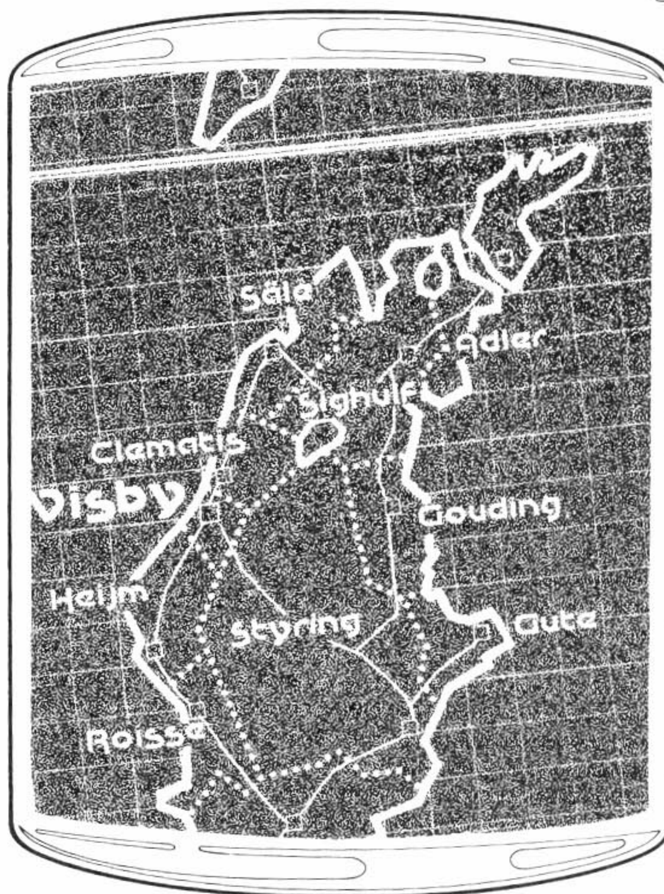
På Gotland och Bornholm finns diligenslinjer som transporterar människor och post. Denna service drivs av privata bolag i hård konkurrens med varandra, och det ojämförligt främsta är huset Styrings bolag som kör omkring med helt gröna diligenser.

Seder och bruk

Runt Österhavet finns ett talesätt. "På Gotland är guldet kung." Detta är tämligen sant. Visby är en stad där börd har liten betydelse. Din status mäts i din rikedom och hur skicklig affärsman du är. Profitbegäret genomsyrar hela samhället. Det råder fri konkurrens och staten lägger sig ytterst lite i handelshusens angelägenheter, förmodligen på grund av att dessa dominerar staten. Däremot, när Gotland var Österhavets mäktigaste land, tvekade handelshusen inte att använda staten för att driva igenom sin vilja. Det var många gånger under 2400-talet som Gotlands flotta och armé påtvingade andra stater handelsavtal genom hot eller direkta krigshandlingar.

I Visby är allting till salu – om du har de rätta kontakterna och är beredd att betala. (Detta ska inte tolkas alltför bokstavligt. Högteknologiska föremål är så sällsynta att de inte nödvändigtvis går att uppbringa i Visby även om någon är beredd att betala fantasipriser för dem. Spelledaren avgör själv vad spelarna kan få tag i.) Alla varor som produceras runt Österhavet kan dock köpas i Visby, oavsett om de är tillåtna eller inte. Gotländska handelsmän har i vilket fall som helst ingen större respekt för andra länders lagar, som de anser på olika sätt inskränker konkurrensen och profitmöjligheterna.

Visby anses av de flesta vara en dekadent stad. De rikas fester kan jämföras med motsvarande tillställningar i antikens Rom eller renässansens Italien, med ett överflöd av lyxmat, vin och bisarr underhållning av alla de slag. Det vilar också en stämning liknande den i 1700-talets Frankrike över ön. Man har en vag känsla av att landet är på full fart mot undergången, men ingen är kapabel att ta itu med problemen.



Problem

Gotland har svåra inre problem under perioden 100-110 PT. De flesta är inte uppenbara utan finns under ytan. Men den skarpögde kan se dem i alla fall.

Det största problemet är dock synligt för alla och envar: konflikten mellan de rika och de fattiga. De rika är uteslutande IMM och föraktar de fattiga, som till stor del är FMM. Den grundläggande principen är "Envar sin egen lyckas smed" och är man fattig så har man sig själv att skylla. De fattiga har ett minimalt inflytande över landets politik, vilket är källan till ett våldsamt missnöje. Den som har sett slumkvarteren öster om Visbys centrum förstår säkert varför. Överklassen har förstått att underklassen åtminstone måste få äta sig mätt för att hålla sig lugn, så det råder ingen svält, men underklassens krav på medinflytande har alltid tillbakavisats med ståndpunkten att "endast de som genom framgång bevisat sin duglighet ska ha del i statens styre." Underklassen har på våldsamma sätt protesterat mot den rådande ordningen, bland annat vid kravallerna 104 PT när armén sattes in för att återställa

ordningen. Det finns en terroriströrelse, *Rättvisa nu!*, som med våld bekämpar staten.

Det andra problemet är slitningarna mellan handelshusen. De konkurrerar om minskande marknadsandelar, eftersom pyriska och finska intressen håller på att bli alltmer dominerande runt Österhavet. Detta innebär att de gotländska handelshusen tillgriper allt brutalare metoder mot varandra för att öka sina vinster. Frågan är hur långt borta inbördeskriget är. Ingen vet, men de flesta politiska bedömare tror att 110-talet kommer att medföra våldsamma kriser på ön.

Visby är i praktiken uppdelat i olika distrikt. I vart och ett dominerar ett handelshus och de som tillhör konkurrenter tar risker om de befinner sig där efter mörkrets inbrott. Handelshusens högkvarter liknar små befästningar, med murar och skottgluggar utåt och alla fönster vända in mot en central gård. Vissa av handelshusen har sina högkvarter i kustbyar i närheten av Visby istället.

Det tredje problemet är utrikespolitiskt. Kejsar Thorulf bedriver sedan år 105 en militär upprustning, med bland annat stora satsningar på flottan. Pyri har idag den största flottan i Österhavet, och den är helt ångdriven. Landet har tre huvudkonkurrenter i Skandinavien: Gotland, Ulvriket och Finland. Allt sedan Pyris grundande har man sett Gotland som ärkefienden, då Visby på alla sätt bekämpade Palpadines enande av landet. De flesta tror nu att Thorulf en gång för alla ska göra slut på sin fiende, medan denne är försvagad av inre problem.

REPUBLIKEN JEMTLAND

Allmänt

Jemtland har cirka 40.000 invånare, huvudsakligen IMM, FMM och FMD. Huvudstaden Östersund är den största orten med ca 1000 invånare. Resten av befolkningen är koncentrerad kring Storsjön och Indalsälven. Gårdar och orter i dessa två regioner ligger främst på platser dit kalluft har svårt att nå, t.ex. höjder, sjöstränder, sluttningarnas solsidor och åskammar.

Klimat

Tack vare Varmströmmen (Golfströmmen) som passerar utanför Nidarosfjorden så har Jemtland ett gynnsamt klimat. Ljumma västvindar sveper över fjällen in i landet. Nederbörden blir därför störst längs den västra





gränsen och minskar ju länge österut man kommer. Storsjön, Flatasjön och de övriga insjöarna fungerar också som värmemagasin och mildrar vintrarna.

Sommaren är kort, regnig och blåsig. Vintern är den längsta årstiden och snörik. Det är vanligt med plötsliga, häftiga snöstormar som korkar igen vägar och stigar. Fram emot senvintern och våren är laviner vanliga i bergsområdena.

Temperaturen kan skifta mycket från sänkor till bergstoppar. Till exempel kan det råda sträng kyla i en sänka och en mycket behagligare temperatur vid toppen. Därför ligger oftast bondgårdar och byar på höga platser.

Historia

Tiden före Pyrisamfundet

Före år 1 PT kom invandrare från Nidarosområdet till Storsjötrakten, samtidigt som svelänningar bosatte sig längs kusten och längs Indalsälven. De sistnämnda var ofta personer som vantrivdes med feodalväldet hemmavid. Bebyggelsen blev tämligen gles, och bestod till stor del av friliggande bondgårdar. På vissa ställen bildades byar, t.ex. Rödene, Flata och Viken. Den blivande huvudstaden var vid denna tid enbart en gård, Östergården.

Det enda adelsfästet inom den blivande republikens gränser låg vid fiskebyn Svall, där ätten Montgomery hade makten över ett stort område. Feodalherren August Montgomery hade goda kontakter med sina ståndsbröder i söder. När Palpadine utropade Pyrisamfundet vägrade August Montgomery att ansluta sig till det nya riket. Han lämnade Skräpplinge med orden: "Bilda ni ett rike, men räkna inte med mig, då ensam är stark."

1-22 PT Montgomeryperioden

Efter brytningen med Palpadine började August Montgomery anställa legoknektar och äventyrare för att skapa en armé. Under perioden 2-5 PT utrustade han sin första "skattexpedition" längs Indalsälven. Syftet med dessa expeditioner var att inlemma de självägande bönderna i Montgomery-väldet och kräva skatt i vilt, boskap och spannmål. De som gjorde motstånd bestraffades eller mördades.

År 20 nådde en av Montgomerys expeditioner Storsjöområdet. Här möttes den av ett



kompakt motstånd och den återvände tomhänt och decimerad. Nästa år sände Montgomery en större expedition som lyckades indriva skatterna.

Men Has Burchman, en bonde från Viken, började organisera sina grannar mot Montgomery: "Inte ska det komma en friherre från Svall att kräva skatt häruppe. Marken vi lever på är vår, och han har ingen rätt att ta vårt levebröd. Många av oss har flytt söderifrån från sådana som som han." Burchman och hans vänner lyckades samla de upprörda bönderna under parollen "Ett fritt Storsjön" och Montgomerys skattexpedition år 22 besegrades i grunden. De flesta soldaterna dödades av bönderna vid Storsjöns strand vid Flose-gården. Detta var inledningen till Montgomery-kriget.

22-24 PT Montgomerykriget

Efter Montgomery-styrkornas nederlag vid Storsjön började August Montgomery samla en ny här för ett vinterfälttåg. Samtidigt fick de jemtländska bönderna vapen från Nidaros.

Under december år 22 samlades det första motet vid Östergården, en plats ditt alla kunde ta sig utan alltför stora problem. De flesta kom på skidor eller med släde över sjöns is.

I början av januari angrep 150 Montgomery-soldater byn Rödene och dödade alla invånarna. De fortsatte sedan till Östergården och stack den i brand. Deras angrepp kom överraskande och under våren år 23 ockuperade Montgomerys armé hela Storsjöbygden och Indalsälven. Många bönder fängslades eller avrättades och deras gårdar brändes. Detta ledde till en svår brist på livsmedel under hösten. Vintern 23-24 var en av de kallaste i mannaminne. Montgomerys soldater slog sig ner i bondgårdarna och tog den mat de behövde. Denna ockupationsmetod förorsakade ett brutalt uppror från böndernas sida och under vintern dödades större delen av soldaterna.

Under januari år 24 hölls det andra motet då man beslöt att upprätta en egen stat och Has Burchman enhälligt valdes till dess president. Statens huvudstad blev Östergården, vilken fick det nygamla namnet Östersund. Man beslöt också att motet skulle samlas årligen och välja statsledning.



August Montgomery

Under våren år 24 flammade ett uppror upp i Indalsbygden, inspirerat av Storsjöböndernas segrar. Montgomerys män dödades eller fördrevs. Under sommaren marscherade en samlad bondehär ner från Storsjön längs älven mot Svall. När hären närmade sig Svall deserterade stora delar av Montgomerys armé och en del soldater anslöt sig till bönderna. Bondehären tågade in i Svall utan att möta något motstånd. Det visade sig att August Montgomery hade flytt till Finland. Hans egendomar konfiskerades och han dömdes i sin frånvaro till döden. Svall blev tillfällig huvudstad i republiken tills Östersund var tillräckligt uppbyggt år 30.

August Montgomery avled år 43 i Oulu. År 104 besökte hans sonsonson friherre Per Montgomery republiken och mötte dess ledning. Per Montgomery undertecknade ett avtal där ätten avsade sig alla anspråk på sina forna tillgångar i Jemtland. Han talade inför motet och sade: "Vi har inga anspråk på republiken. Ätten Montgomery har gjort sitt i Jemtland."



25-69 PT
Uppbyggnaden

Has Burchman blev republikens förste president och omvaldes nio gånger innan han drog sig tillbaka från politiken. Han omkom år 49 i en drunkningsolycka på Storsjön och begravdes i Östersund.

Republikens första år blev svåra, då det var en tung börda att reparera krigsskadorna. Långsamt började Jemtland få handelsförbindelser med omvärlden. Varor fraktades ner längs Indalsälven till Svall, där de såldes till pyriska eller gotländska handelsmän. På detta sätt kunde landet börja importera varor från de mer välutvecklade grannarna i söder. Gradvis började också en inhemsk köpmannaklass uppstå, jemtar som gärna reste söderut för att sälja landets produkter. Mot slutet av denna tid kunde man finna jemtska handelshus med kontor i både Hindenburg och Visby.

År 30 flyttade regeringen från Svall till Östersund. Då hade den nya staden ca 400 invånare, främst engagerade i administration, men redan år 50 hade den vuxit och fått nästan 1000 bofasta invånare. Storsjöområdet expanderade ekonomiskt genom den ökande timmerexporten.

År 50 brann stora delar av Svall ner till grunden. Staden återuppbyggdes under perioden 51-61 och planerades för att undvika liknande katastrofer. Den nya stadsplanen innefattade därför breda avenyer och stora parkområden.

70 PT och framåt

Republiken drabbades år 70 av en svår inrikespolitisk strid. Arbetare och köpmän som hittills hade saknat representanter vid motet krävde politiskt likaberättigande. Bönderna debatterade frågan år 70-72, samtidigt som fanatiker ur alla läger tillgrep våld. Efter en mängd politiska mord beslöt motet år 72 att arbetare och köpmän skulle få tillsätta vardera en fjärdedel av representanterna, medan hälften skulle komma från bondeståndet. Detta godkändes med tvekan av arbetarnas och köpmännens ledare, och dessa två samhällsgrupper fortsatte att bekämpa denna kvotering till år 76, då motsystemet reformerades i grunden. Den nya författningen beskrivs längre fram. Samtidigt började man stava "Jemtland" som "Jamtland", en reform som inte har vunnit efterföljd utanför republiken.

År 75 upptäcktes stora malmtillgångar i Jemtland och bergsbruket blomstrade upp. Vid gruvorna har det växt upp småstäder där allsköns folk samlas och där lagen respekteras i betydligt mindre grad än vad som är vanligt i Jemtland.

Statsskick

Jemtland styrdes under perioden 22-76 av ett jamtamot som valde en regering, tinget. Under dessa år skedde själva motet framför Bynäsberget under vintermånaderna, när jordbruket inte krävde så stora insatser. Bönder från hela republiken styrde släden mot samlingsplatsen invid Östersund. De tog ofta med sig familjen eftersom motet inte bara var ett politiskt möte. Där gjorde bönderna upp affärer med varandra och med ditresta gotländska och pyriska handelsmän, och anställde drängar och pigor. Ungdomar från olika landsdelar fick en chans att bekanta sig med varandra och ofta hölls bröllop.

År 76 förändrades systemet så att republiken numera indelas i 50 socknar. I varje socken håller man en sockenstämma strax före tinget och då väljer man sin motman, som representerar socknen vid motet.

Under motet väljs ett ting på 24 personer som ska styra landet till nästa mot. Tingets medlemmar väljer en ur sin krets till landets president. Tinget ska utarbeta lagar och förordningar vilka sedan ska godkännas av 2/3 av motets representanter. Tinget administrerar även landets offentliga myndigheter, armé, skatteindrivning och rättsväsen.

Bönderna dominerar fortfarande politiken eftersom de flesta socknarna ligger på landsbygden. Arbetare och köpmän blir endast representanter i stadssocknarna.

Polisväsendet

Den jemtländska poliskåren påminner om den pyriska. I städer som Svall och Östersund patrulleras gatorna av uniformerade konstaplar och där finns också civilklädda kriminalpoliser. Det förekommer också prisjägare i Jemtland.

Ute på landsbygden sköter socknarna det lokala rättsväsendet. Varje socken anställer en sockenman som fungerar som domare. Han dömer inte bara brottslingar, utan även civilmål och bilägger tvister. Han tilldelas en lagmannabostad som innehåller hans bostad, en domstolssal och och ett häkte. Under sockemannen finns två eller fler fjärdingsmän, vilka patrullerar socknen och fungerar ungefär som en pyrisk sheriff.

Krigsmakt

Jemtland har en milisarmé. Envar vapenför man är skyldig att hålla sig med bössa och ammunition och att en gång varje år delta i en militär övning. I händelse av krig kommer man att utnyttja sin överlägsna kännedom om landet och sin förmåga att röra sig bland civilbefolkningen för att göra angriparens framryckning till ett helvete. Jemtlands armé bedriver helt enkelt organiserat gerillaförsvar. Grundfilosofin är att göra ett angrepp så kostsamt och besvärligt för en fiende att denne avstår. Det finns också en liten yrkesstyrka som skyddar statsledningen mot kuppanfall. Jemtland flotta består av några kustbevakningsslupar.

Jemtland saknar helt militär förmåga att anfalla andra länder och kan inte heller sända några expeditionsstyrkor utomlands.

Näringsliv

Republikens ekonomi domineras av ett fåtal näringar. Grundvalen är lantbruket, vilket är tillräckligt stort för att göra landet självförsörjande. I bergen utvinner man järn- och kopparmalm som exporteras till främst Pyri-samfundet och ger Jemtland ett välbehövligt tillskott av utländsk valuta. Man exporterar även stora mängder timmer, främst till Gotland och Ulvriket.

Runt Svall och Östersund ligger stora stuterier som föder upp fjällhästar. Dessa är av mycket hög kvalitet och är berömda över hela Skandinavien. Många gånger anställer stuterier i andra länder jemtar som ska förbättra deras djur.

En del mindre industrier finns i Östersund och Svall. Det är huvudsakligen sågverk som förädlar landets timmer inför exporten.

Jemtländska forbönder reser vintertid till marknaderna i städer som Nidaros, Ume och Höghamn, för att sälja sina varor, främst hästar och även ibland smuggelgods.

Kommunikationer

Jemtlands kommunikationer består huvudsakligen av ett antal privatägda ångbåtsföretag. Deras fartyg fraktar passagerare och gods längs kusten, på Indalsälven och på Storsjön. Det förekommer också viss trafik till Finland.

Linjenät

SVALL — ÖSTERSUND

Denna linje trafikeras av *Älgen*, en tredäckad flodbåt som innehåller restaurang, bar och spelsal. Resan tar tio timmar. Båten avgår klockan 8 varje morgon från Svall och tolv timmar senare från Östersund.

ÖSTERSUND — RÖDENE

Linjen trafikeras av en tvådäckad hjulångare vid namn *Vargen*. Resan tar fyra timmar. Båten avgår från Rödene klockan 8 varje morgon och från Östersund klockan 15.

ÖSTERSUND — VIKEN

Denna sträcka trafikera av *Järven*, ett systerfartyg till *Vargen*. Hon avgår kl 8 från Viken och anländer till kl 14 i Östersund kl 14, varefter hon återvänder kl 16.

STORSJÖLINJEN

I folkmun kallas denna rutt för "brygglinjen". Den trafikeras av fyra tvådäckade systerfartyg; *Örnen*, *Höken*, *Falken* och *Renen*. Dessa åker i en slinga runt sjön och lägger till vid trettio ångbåtsbryggor, utom Rödene och Viken. De tar endast passagerare och mindre gods. En resa tar 24 timmar. Båtarna avgår från Östersund kl 8, 13, 18, 23.

SVALL — PORI

Denna linje trafikeras av två tredäckade ångbåtar,· *Sisu* och *Sälen*, utrustade med restaurang och spelsal.



Seder och bruk

Det jemtska kynnet

I Jemtland är alla medborgare i princip jämställda. Där finns ingen adel och medborgarna har skrivit sin egen författning. Detta återspeglas i jemtarnas kynne. De är jämlika, och den enda skillnad mellan medborgare som de respekterar är den som kommer av duglighet. De är inte heller ödmjuka utan sturska och envetna i sitt uppträdande.

Motveckan

Motet beskrivs ovan. Det är en av årets främsta begivenheter i Jemtland och Östersund kan då bli en rätt kaotisk stad. Under motveckan infaller republikens nationaldag den 12 mars.

Frihetsquasken

Denna festlighet uppstod vid frihetskrigets slut då republiken stod som segrare. Den firas den 27 juli och är en munter och blöt tillställning. Republikens ting firar dagen med en bankett i tingshuset i Östersund och det är en stor ära att få bli inbjuden dit.

Yrnatten

Yrnatten firas efter slåtterns slut, normalt den andra helgen i juni. Det är en glad fest som varar hela natten och då folk dansar och dricker. Hela landet tar ledigt under denna fest och i stort sett all verksamhet upphör.

Den röda toppluvan

Många undrar vad den röda, stickade toppluva som nästan alla jemtlänningar bär, symboliserar. Ursprungligen var det en frihetssymbol, som började bäras under Montgomery-kriget. Dess röda färg påminner om massakern i Rödene. En utlänning som har hjälpt republiken på något sätt kan belönas med en sådan, den s.k. tingsluvan, vilket är en av de främsta utmärkelser republiken äger.

Personer & organisationer

Återkommande personer och organisationer kan förvandla en en Mutant-kampanj från en serie fristående äventyr till en mer sammanhängande helhet. I detta avsnitt beskrivs dels två organisationer som spelarnas rollpersoner kan möta och dels några intressanta personer som kan korsa deras väg genom Mutantskandinavien och bli deras vänner eller fiender.

NINJA – MÖRKRETS MÄSTARE

Han kom ur det fördolda, utförde sitt uppdrag och försvann utan spår. En hel nation fruktade honom och sedemera spreds hans rykte över hela världen. Följande avsnitt introducerar ninjor i Mutantvärlden. En del kanske inte tycker om idén och de kan i så fall låta bli att använda reglerna. En läsare som är mycket kunnig när det gäller de historiska ninjorna kan säkert hitta saker att klaga på i denna artikel. Tänk då på att detta är ninjor i framtiden och att deras metoder har förändrats under seklernas lopp.

Ninjorna lämpar sig bäst som SLP. En ninja är ju mycket hårt bunden till sin klan och måste följa sina överordnades order. Men om en SL vill låta spelare vara ninjor så står det honom givetvis fritt. I ninjaklanen finns IMM, FMM, FMD och MMD.

Historia

Allteftersom Japan blev industrialiserat och dess befolkning ökade, försvann möjligheterna att söka sin tillflykt i landets vildmark. De kvarvarande ninjaklanerna beslöt därför att söka sig nya tillflyktsorter utomlands och bli mer internationella i sin verksamhet.

En klan slog sig ner i norra Finland, under täckmanteln av att vara en buddhistisk sekt. Genom sin isolering lyckades klanen överleva civilisationens undergång, även om många av dess medlemmar dog. Under de svåra år som följde tog klanen upp många muterade varelser bland sina medlemmar, eftersom dess ledare var fast förvissade om att någon slags civilisation skulle resa sig ur det förgångnas aska och att klanens tjänster åter skulle komma att efterfrågas. I en sådan situation skulle många av de muterade varelserna bli utmärkta ninjor. Och det visade sig att klanens äldste hade spått rätt. En civilisation började åter växa fram och dess makthavare behövde, som i alla tider, någon som var beredd att utföra smutsiga uppdrag mot betalning.



"Jag ska bli dödad många gånger, men ändå inte dö."

Organisation

Ninjaklanen leds av en grupp personer som som kallas jonin. En av dessa är klanens hövding och de andra jonin fungerar som hans rådgivare. Under jonin finns chunin. Dessa sköter klanens administration, arrangerar uppdrag och utser vilka som ska ta hand om dem, samt sköter klanens forskning och produktion av "arbetsredskap". De



klanmedlemmar som av olika skäl saknar de fysiska förmågor som krävs för att utföra ninjauppdrag blir automatiskt chunin och tränas i olika hantverk. Längst ner på skalan står genin, de vanliga ninjorna, vilka utför de olika uppdrag klanen åtar sig. Genin är oftast unga, i åldern 18–35 år.

Inom klanen gör man ingen skillnad mellan mutanter och IMM eller mellan män och kvinnor. Alla är jämlika och har samma rättigheter och skyldigheter.

Disciplinen inom klanen är total. En ninja är alltid skyldig att lyda sina överordnade och brott mot klanens lagar straffas oftast med döden. Detta är nödvändigt, eftersom klanen är ninjornas enda tillflykt i en fientlig värld. Ninjaklanen har ett eget språk som är medlemmarnas modersmål, en variant av japanska. Dessutom talar en ninja antingen skandiska eller finska.

Ninjaklanen består av ca 1000 personer som lever tillbakadraget i ett område i norra Finland. Utåt så rör det sig om en religiös sekt som följer Buddhas läror och klanen har framgångsrikt lyckats dölja sin identitet. En viktig orsak är nog att den bor så avsides i den finländska urskogen att det är svårt att hitta den. *(MT2: Födelsemiljön är landsbygd och den har teknologisk nivå 7.)*

Arbetsmetoder

En ninja är en mörkrets krigare. Han ska utföra sitt uppdrag utan att bli upptäckt och det finns en hel filosofi utvecklad kring detta, ninja no chigiri: "Jag ska försvinna i natten, ändra min kropp till trä eller sten, sjunka ner i jorden och gå genom väggar och stängda dörrar. Jag ska bli dödad många gånger och ändå inte dö, ändra mitt ansikte och bli osynlig, gå bland människor utan att ses."

Ninjans huvudsakliga uppdrag i Mutantskandinavien rör spionage, med lönnmord och sabotage som sekundära sysslor.

Ninjor

GRUNDEGENSKAPER

En ninja är en mycket vältränad varelse och för att representera detta när man ska slå grundegenskaper, ska man slå om alla kast som är mindre än 12 för grundegenskaperna STY, SMI, FYS och MST *(MT2: samt ITF).*

TRÄNING

Ingen ninja kan bli expert på alla de färdigheter som ninjor ägnar sig åt, utan var och en specialtränas för att få en personlig uppsättning. När sedan en chunin ska utse den grupp som ska utföra ett uppdrag väljer han ut ett antal genin vars färdigheter kompletterar varandra på ett tillfredsställande sätt.

Ingen utomstående kan någonsin få ta del av ninjaträning. Den är lika hemlig som klanens tillflyktsort.

FÄRDIGHETER I MUTANT

Dyrka upp lås INT x 1%, Finna dolda ting INT x 3%, Finna/desarmera fällor SMI x 3%, Hoppa SMI x 5%, Lyssna INT x 4%, Simma SMI x 3%, Smyga SMI x 5%, Stridskonst/självförsvar SMI x 3%, alla japanska vapen +25%,

FÄRDIGHETER I MUTANT 2

En erfaren ninja har 240 bakgrundspoäng och han kan köpa hur höga färdighetsvärden som helst. Om SL vill ha mer eller mindre rutinerade ninjor får han variera mängden bakgrundspoäng på det sätt han tycker passar. När SL konstruerar en ninja bör han låta ninjan ha 4-5 färdigheter med mycket höga färdighetsvärden, och därav bör minst en vara en stridsfärdighet.

Om det är spelare som har ninja-rollpersoner så slår de grundegenskaper på ovanstående sätt, men de får bakgrundspoäng och köper färdighetsvärden på det sätt som står på sid MR7–9

Följande uppräkning visar de färdigheter som finns tillgängliga för en ninja. Om du vill kan du utöka listan på det sätt du tycker passar.

Akrobatik, Bluff, Botanik, Etikett, Fickstöld, Finna dolda ting, Förfalskning, Förhöra, Förklädnad, Första hjälpen, Geografi, Gömma sig, Hantera fällor, Hantverk, Hoppa, Illusionism, Ilmarsch, Kamouflage, Kanot, Klättra, Köpslå, Lyssna, Låsdyrkning, Läsa/skriva, Muta, Orientering, Provsmaka, Rida, Räkning, Segelbåt, Simma, Skridskoåkning, Skidåkning, Skugga, Släde, Smyga, Spel, Språkkunskap, Spåra, Stridskonst, Tala språk, Teckenspråk, Teknik, Undre världen, Upptäcka fara, Utbrytarkonst, Vapenfärdigheter, Värdera, Änterhake, Överlevnad (arktisk, berg, skog, ruin), Övertala.

MUTATIONER

När spelledaren ska konstruera muterade ninjor bör han välja vilka mutationer de ska ha så att kombinationen passar uppdraget och så att defekterna vållar minsta möjliga problem för uppdragets utförande. Däremot bör spelares rollpersoner slå för mutationerna som vanligt.

Ingen genin har så många mutationer att han får en defekt. Detta gäller även spelarnas rollpersoner. De ninjor som har defekter blir istället hantverkare eller något liknande och slutar som chunin.

UTRUSTNING

En ninja utför oftast sitt värv genom att utge sig för att vara någon annan än den han är. Den berömda svarta dräkten bär han inte särskilt ofta när han är på uppdrag. När han är på ett uppdrag förklär han sig till något helt annat och agerar helt och hållet som denne person. De vanligaste förklädnaderna är gycklare, legosoldat eller köpman, tre yrken som är vanliga i Mutantskandinavien och som tilldrar sig föga uppmärksamhet.

Den svarta dräkten är vändbar och den andra sidan har ett lämpligt kamouflagemönster, grön/brun-spräcklig för sommar och vit för vinter.

När en ninja ska försöka ta sig in på någon plats i hemlighet så har han tillgång till specialutrustning av olika slag. En mur kan forceras med stavhopp, språngbräda, änterhake, en ihopfällbar stege eller spikförsedda klätterhandskar.

En ninja försöker normalt ta sig fram där det är som svårast, därför att bevakningen brukar vara som sämst där. Genom noggranna förberedelser brukar han veta ungefär hur målets bevakning fungerar och kommer att tillgripa all list för att kringgå denna och tränga fram obemärkt. En ninja är oftast väl tränad i simning och kan ta sig fram med hjälp av en snorkel. Vidare så kan de som behärskar utbrytarkonst ta sig genom öppningar och trånga gångar som ingen normal människa skulle klara av.

Ninjor har en förkärlek för vapen som inte är uppenbara vapen. En trästav är ett farligt redskap i händerna på en expert men också något du kan finna hos nästan vem som helst. En ihålig stav kan dölja ett annat vapen, t.ex. en värja och den kan tjänstgöra som blåsrör eller snorkel.

Ninjor använder ogärna högteknologiska vapen eftersom dessa ofta är slitna och det kan vara svårt att få tag i ny ammunition. Vidare så bullrar de flesta en hel del. En person som äger ett högteknologiskt vapen drar dessutom till sig uppmärksamhet. Men en del har tränats i att använda ljudlösa högteknologiska vapen, t.ex. maserpistoler.

Olika gifter är populära. Många chunin har specialiserat sig på att brygga fasansfulla dekokter som vållar snabb död och som kan smetas på en genins vapen. Ett ninjavapen kan vara bestruket med ett gift med giftstyrka 15-20. Det rör sig främst om kaststjärnor och blåsrörsprojektiler, men ibland även pilspetsar och svärd.

För att sprida förvirring omkring sig använder en ninja gas- och rökbomber, fotanglar (ofta förgiftade) och ljusgranater. De sistnämnda kan blända en motståndare och få honom att förlora mörkerseendet.

JÄRNRINGEN

Makt och rikedom har alltid varit gift som har lockat intelligenta varelser till ondskefulla gärningar. Järnringen är en samling psi-mutanter vars mål är att ta makten över så stora delar som möjligt av Skandinavien. Organisationen grundades 73 PT någonstans i Pyri-samfundet och har sedan dess spritt sina tentakler allt vidare.

Järnringens filosofi är att verka bakom kulisserna och att uppnå sina mål genom indirekta medel. Det är säkrare att dominera ett lands härskare genom psioniska rådgivare än genom att själv gripa makten i strid mot lagar och sedvänjor.

Med avsikt har vi avstått från att ge alltför noggranna beskrivningar av Järningens medlemmar och utrustning; detta för att du ska kunna utnyttja den i din kampanj på det sätt du som du vill ha den, utan att vara bunden av vad vi har skrivit.

Medlemmar

Alla Järnringens medlemmar är psimutanter. De har utsatts för förföljelser under olika omständigheter och har kommit att avsky de



samhällen som de lever i. Genom Järnringen kan de få hämnd samtididgt som de skaffar sig själva makt och välstånd. Detta gör att organisationen består av medlemmar med liknande känslor och ideal. De är lojala mot varandra och mot sitt mål, och säljer inte sina vänner till fiender. Man skulle rent av kunna beteckna de flesta medlemmarna som fanatiker i sitt hat och sin hängivenhet.

Spelarnas rollpersoner bör inte få tillhöra Järnringen. Organisationen är konstruerad för att vara spelarnas fiende och göra det möjligt att bygga en kampanj kring kampen mot den. Om spelarnas rollpersoner blir medlemmar kommer de att ägna sig åt olika former av brottslig verksamhet. Vidare kommer deras rörelsefrihet att vara begränsad, de blir tvungna att utan frågor lyda order från sina överordnade. Om du har sett en James Bond-film, t.ex. *Moonraker* eller *Åskbollen*, så har du en god förebild för hur Järnringen fungerar.

Motståndare

Järnringens existens är känd av underrättelseorganisationer och ledande handelsmän i hela Mutantskandinavien, men man är inte medveten om organisationens långsiktiga mål, exakta storlek eller sammansättning. Det pågår ett krig i det fördolda mot Järnringen, men denna organisation gynnas av att motståndarna är uppdelade och har svårt att samarbeta. Till exempel är Finland, Pyri-samfundet och Gotland bittra fiender. Deras underrättelsetjänster kan därför inte agera gemensamt mot Järnringen. När dessutom olika handelshus blandar sig i spelet så blir det en ännu mer förvirrad strid. Järnringen har många gånger lyckats avleda uppmärksamheten från sig själv genom att leda en underättelseorganisation in på spår som får den att komma i konflikt med en annan underrättelseorganisation.

Järnringens goda tillgång på psi-mutanter är också en användbar resurs; det ger organisationenen möjligheter till "mentalt" spionage. Det är svårt att skydda sig mot fiender som kan läsa ens tankar (Telepati), fatta bra beslut från otillräckliga data (Intuition) och påverka andra människors beteenden (Viljekontroll och Förvirring).

Resurser

Järnringen har tillgång till en förbluffande stor mängd högteknologi, men den används sparsamt av organisationen eftersom många av föremålen är helt oersättliga. Men du har stor frihet att låta Järnringens agenter ha tillgång till högteknologiska föremål; de kan kan i stort sett ha fått tag i vad som helst tack vare sina upptäckarexpeditioner. Det rör sig om en organisation som inte har samma ekonomiska resurser som en stat, men som döremot har betydligt mer sofistikerade resurser och utrustning.

Vidare har Järnringen i princip förmågan att skapa sina egna pengar. Organisationen har funnit en guldfyndighet bland fjällen och exploaterar den för att tjäna pengar. Gruvarbetet bedrivs delvis med slavarbetskraft, delvis med robotar och delvis med organisationens medlemmar. Guld är en anonym valuta som är gångbar överallt i Mutantvärlden. Dessutom kan metallen slås till mynt som, även om de formellt sett är falska, har samma värde som de äkta och därför ifrågasätts de inte.

Avdelningar

Organisationen är uppbyggd i en strikt hierarki, med en ledarkommitté i toppen och med en närmast militär organisation underställd dem. Järnringen är indelad i ett antal specialiserade avdelningar, och det är avdelningsledarna som utgör organisationens ledningskommitté. Varje avdelning är uppkallad efter en gud ur den grekiska mytologin.



LEDNINGSKOMMITTÉN — ZEUS

Zeus består av ledarna för Järnringens olika avdelningar. De håller till i ett högkvarter som kallas Olympen och som ligger i en underjordisk, före detta svensk militärbas någonstans i fjällkedjan. De går själva inte ut på fältet för att sköta en operation, utan skickar agenter från Hades som sina ställföreträdare.

Järnringens svaghet är att den styrs av en kommitté. Zeus' medlemmar är hårdföra och målmedvetna och inte alltid överens. När deras strävanden kolliderar kan hela organisationen skakas av maktkampen. Men eftersom Järnringens framgångar är beroende av en smidigt fungerande organisation, brukar svåra maktkamper höra till undantagen. De viktigaste konflikten står mellan "aktivisterna" som är inriktade på snabba resultat och "medianerna" som är mer långsiktiga och försiktiga.



AKTIONSGRUPPEN — HADES

Aktionsgruppen är Zeus' högra hand. Avdelningen är inte specialiserad utan innehåller medlemmar som är förmögna att lösa problem på de sätt och med de medel som behövs.

Alla Hades-agenter är dugliga, allmänbildade och skoningslösa; de är bland de värsta personliga fiender spelarnas rollpersoner kan råka ut för.

Hadesagenter är ofta ledare för Järnringens operationer och spelarnas rollpersoner kan därför möta dem personligen. Makron och Emdor i äventyret *Järnringen* är typiska Hades-agenter, medan deras underlydande hör till andra avdelningar.



SPIONAGE — HERMES

Det är genom spioneri och infiltration som Järnringen kan utöva sin makt. Hermes' uppgift är att samla in data genom spioner och sammanställa information som ska utnyttjas av de andra avdelningarna. Hermesagenter är ofta mästare när det gäller bluff och förklädnad och har gärna mutationer som Telepati, Empati, Viljekontroll och Intuition.

Till Hermes' uppgifter hör också att undanröja förrädare inom organisationen och detta sker på ett sätt som ska avskräcka andra medlemmar från förräderi.



FORSKNING — ATHENA

Den civilisation som fanns före Katastrofen har efterlämnat mängder av föremål. Athenas uppgift att är studera den forntida teknologin för att kunna förstå och utnyttja den.

I Olympen har Athena byggt upp omfattande laboratorier där de undersöker fynd och konstruerar nya föremål. Athena-agenter följer ofta med ut på operationer där deras specialkunskaper kan komma till nytta, särskilt då vid Poseidon-expeditioner.

Inom Athena finns några NFM som har blivit någon slags extramedlemmar i Järnringen på grund av sina specialkunskaper. Det rör sig ofta om vetenskapsmän och tekniker.



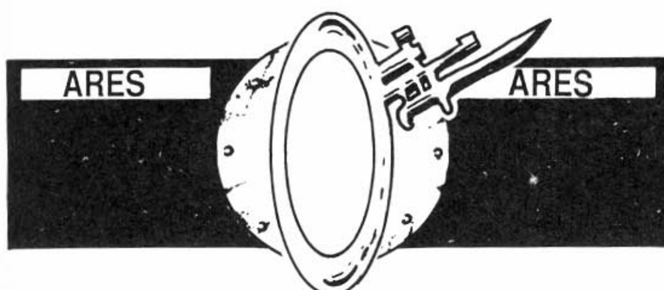
UPPTÄCKTSFÄRDER — POSEIDON

Mycket av Mutantskandinavien och omkringliggande områden är fortfarande outforskade. Detta gäller speciellt de isiga vidderna i norr och de förbjudna zonerna i det forna Tyskland. Här kan det dölja sig oanade fynd från de gamlas tid, insvepta i stasisbubblor. Poseidons syfte är att med kort varsel kunna sända iväg expeditioner till avlägsna områden, utforska dem och återvända med vadhelst expeditionen kan släpa med sig.

Poseidon är aktivt i det fördolda och har sänt ut många expeditioner till lands och till havs. Man har tillgång till vanliga ångbåtar, små ubåtar, en del flygplan och andra fordon



som är viktiga vid upptäcktsresor.



MILITÄRA AKTIONER — ARES

Ibland måste organisationen tillgripa direkt våld. Där kommer Ares in i bilden. Avdelningen har ca 100 vältränade soldater med högteknologisk utrustning. Dessutom har den tillgång till några stridsrobotar av olika slag. Ares är förlagd vid Olympen, där den har tillgång till helikoptrar och andra transportmedel som gör det möjligt att relativt snabbt transportera den till andra platser.



Intressanta personer

Varje spelledare behöver ett antal SLP som återkommer i olika äventyr eller som kan vara lämpliga att introducera i vissa speciella situationer. I detta avsnitt finns exempel på en del sådana och de ska förhoppningsvis tjäna som en inspirationskälla när du utvecklar dina egna SLP.



Traffaut

MUTANT

STY	23	SMI	14	MST	14
INT	15	STO	24	KP	45
PER	12	FYS	21	Förfl.	41 m/SR

Klass: FMD (björn)
Längd: 256 cm
Vikt: 289 kg
Mutationer: Robust (har höjt STY och FYS), Regenerera.
Färdigheter: Hoppa 110%, Klättra 65%, Lyssna 65%, Första hjälpen 115%, Gömma sig 70%, Finna dolda ting 105%, Pistol 105%, Gevär 110%, Tvåhandsklubba 120%, Spark 120%, Knytnäve 120%.

MUTANT 2

STY	23	SMI	14	MST	14
INT	15	STO	24	ITF	17
PER	12	FYS	21	UTB	6
SB	2T6	KP	45	Förfl.	6 m/sg
H-v	4	MH-v	4		

Klass: FMD (björn)
Längd: 256 cm
Vikt: 289 kg
Mutationer: Robust, Regenerera.

Färdigheter
Personliga: Bluff 15, Etikett 13, Finna dolda ting 14, Första hjälpen 15, Gömma sig 14, Hoppa 16, Ilmarsch 19, Klättra 9, Räkna B, Upptäcka fara 20, Övertala 16

Tjuv: Undre världen 11, Skugga 14, Förhöra 17, Muta 15

Strid: Tvåhandsklubba 17, Gevär 16, Pistol 15, Slagsmål 17.

Språk: Skandiska E/D

Lärdom: Administration 15, Geografi 15, Historia 15.

BAKGRUND

Traffaut föddes i Hindenburg år 55 PT. Under en resa från Hindenburg till Pirit år 65 dödades hans föräldrar av rövare, medan han själv överlevde. Den lille björnen växte upp hos sina släktingar i Pirit och blev med tiden jättestör. När han var 16 år gammal fanns det ingen i trakten som kunde besegra honom i armbrytning eller andra styrkeprov. Traffaut blev kringresande cirkusartist som livnärde sig på sina kroppskrafter.

Vid 18 års ålder tog han värvning i Pyrisamfundets armé för att söka äventyret. Tack vare sin intelligens blev han snart överförd till arméns underrättelsetjänst. Redan år 80 var han avdelningschef, på grund av sin duglighet, och karriären fortsatte spikrakt uppåt. År 99 utnämndes han till chef för Pyri-samfundets underrättelsetjänst, och blev en av de mäktigaste personerna i riket. Han är personlig vän med Thorulf Skarprättare och har kontakter runt om i Mutant-Skandinavien.

Traffaut bedriver ett nära samarbete med Hindenburgs handelsmän, eftersom dessa i sitt arbete ofta får information som kan vara intresse för staten. I gengäld kan Traffaut se till att åtal för smuggling eller tullfiffel läggs ner. Mycket av Traffauts arbete går åt på att jaga gotländska spioner, eftersom Gotland är Pyris främsta konkurrent i Österhavsregionen, och det landet gärna vill veta vad som sker inom Pyri.

Traffaut beger sig ytterst sällan ut på fältet utan han håller för det mesta till i sitt tjänsterum i arméhögkvarteret i Hindenburg. Bakom sitt skrivbord sitter han som spindeln i nätet och sköter olika operationer runt om i Skandinavien.

Francisca Hammar

MUTANT

STY	7	SMI	14	MST	18
INT	18	STO	8	KP	16
PER	12	FYS	8	Förfl.	24 m/SR

Klass: PSI
Längd: 156 cm
Vikt: 49 kg
Mutationer: Intuition, Koncentration, Kraftfält, Levitation, Telepati, Regenerera, Överkänslig för metall.
Färdigheter: Hoppa 60%, Klättra 70%, Lyssna 90%, Första hjälpen 60%, Gömma sig 70%, Finna dolda ting 90%, Stridskonst/självförsvar 100%, Rida 75%, Smyga 50%, Simma 50%, Maserpistol 90%.

MUTANT 2

STY	7	SMI	14	MST	18
INT	18	STO	8	ITF	17
PER	12	FYS	8	UTB	8
SB	–	KP	16	Förfl.	3,5 m/sg
H-v	4	MH-v	3		

Klass: PSI
Längd: 156 cm
Vikt: 49 kg
Mutationer: Intuition, Koncentration, Kraftfält, Levitation, Telepati, Regenerera, Överkänslig för metall.

Färdigheter
Personliga: Bluff 19, Etikett 17, Finna dolda ting 18, Första hjälpen 12, Gömma sig 14, Hoppa 12, Klättra 9, Köpslå 16, Räkna E, Simma C, Smyga 10, Upptäcka fara 20, Övertala 17

Tjuv: Undre världen 19, Skugga 14, Spel 17, Förhöra 19, Muta 19

Strid: Stridskonst 20, Trästav 18, Maservapen 18.

Språk: Skandiska E/E, Finska D/D.

Lärdom: Administration 18, Geografi 15, Historia 10, Teknik 15.

Vildmark: Rida 15

BAKGRUND

Francisca Hammar tillhör Järnringen, närmare bestämt Hades, och hon fungerar som ett utmärkt exempel på hurdan en Hadesagent ser ut.

Francisca föddes i Hindenburgs slum år 69 PT som enda dotter till två psimutanter.



Omgivningens förakt mot henne och hennes gelikar brände sig in i hennes sinne och skapade ett glödande hat mot Pyris samhällsordning. Redan som flicka började Francisca ägna sig åt brott för att livnära sig: småstölder, illegalt spel och liknande. Allteftersom hon blev skickligare ökade hennes rykte i Hindenburgs undre värld. Hon blev känd som kallhamrad, intelligent och effektiv. Utåt poserade hon som äventyrerska och lärde sig att röra sig stadens ledande skikt.

Gradvis byggde hon upp sin egen organisation och allt flöt väl tills den dag då hon kom i konflikt med några av stadens ledande handelsmän, vilka såg den unga brottslingen som ett möjligt framtida hot. Några tips fann vägen till polisen och år 99 var Francisca tvungen att hals över huvud fly mot Sørlandet.

Hennes rykte hade dock nått även till Järnringen. I Karlsta möttes hon av ett sändebud för organisationen och hon beslöt att gå med i den. Till att börja med hamnade hon inom avdelning Hermes, där hon visade sin kompetens i ett antal djärva inbrott i pyriska militäranläggningar. Kvinnans dådkraft ledde till att Zeus år 102 valde ut henne till Hades-agent. Sedan dess har Francisca arbetat i Pyri-samfundet och i Finland. I båda länderna har hon främst sysslat med att förse terrorister med vapen och se till att olika terroristgrupper ägnar sig verksamheter som undergräver tron på den rådande samhällsordningen i de två länderna. Detta är en del av den långsiktiga planeringen att förändra staterna till sådana som mer passar Järnringens önskemål. Kortsiktigt tjänar även Järnringen pengar på vapenförsäljningen.



Francisca är fullständigt iskall som person och kapabel till vilka våldshandlingar som helst som gynnar Järnringen. Hon ser ut som en timid, alldaglig kvinna, med ett lite blygt och tystlåtet beteende, men under den stillsamma ytan döljer sig en tigrinna; "Tigrinnan" är också hennes kodnamn inom organisationen. Hon är kort, späd och har kortklippt brunt hår och blå ögon. Hennes röst utmärker sig genom de skorrrande R-en, vilket ger hennes utmärkta skandiska ett lite särpräglat intryck. När det gäller mutationer, tänk särskilt på hennes Intuition. Hon kan med dess hjälp i många fall fatta rätt beslut från mycket bristfälliga data.

Karl af Högsten

MUTANT

STY	13	SMI	18	MST	14
INT	17	STO	12	KP	28
PER	15	FYS	16	Förfl.	37 m/SR

Klass: IMM
Längd: 182 cm
Vikt: 77 kg
Färdigheter: Hoppa 75%, Klättra 90%, Lyssna 65%, Första hjälpen 75%, Gömma sig 90%, Rida 75%, Värja 90%, Laserpistol 75%, Simma 70%, Stridskonst/Självförsvar 75%, Finna dolda ting 80%, Smyga 75%.

MUTANT 2

STY	13	SMI	18	MST	14
INT	17	STO	12	ITF	16
PER	15	FYS	16	UTB	7
SB	±0	KP	28	Förfl.	5 m/sg
H-v	3	MH-v	4		

Klass: IMM
Längd: 182 cm
Vikt: 77 kg
Färdigheter

Personliga: Bluff 15, Etikett 19, Finna dolda ting 16, Första hjälpen 15, Hoppa 15, Ilmarsch 10, Klättra 18, Räkna E, Smyga 15, Upptäcka fara 12, Övertala 17.

Tjuv: Undre världen 11, Förhöra 17, Muta 15.

Strid: Stridskonst/självförsvar 15, Laserpistol 15, Värja 18.

Språk: Skandiska E/D, Finska C/B, Estniska B/B, Polska D/D, Lettiska B/A.

Lärdom: Teknik 18, Geografi 15, Historia 13.

Vildmark: Rida 15, Ångbåt 18, Orientering 16, Kamouflage 16.

BAKGRUND

Ätten af Högsten har mycket gamla anor. Dess ursprung förlorar sig i 2300-talets dunkel. Den hade redan då sina ägor kring Götälvs mynning, där staden Göborg började växa upp. Godset Högsten låg i Aschim, söder om älvmynningen, och ättens huvudman var den inofficielle ledaren för ett område med ca 50 km radie därifrån.

Sebastian af Högsten stödde Palpadine när Pyri-samfundet upprättades och ätten har sedan dess tillhört statens lojala förkämpar. Denna lojalitet har inte varit obelönad; idag har ätten stora ägor i Väsjölandet, området mellan Vättern och havet.

Karl af Högsten föddes år 76 PT som den femte sonen till markis Johan Sebastian af Högsten. Eftersom det rörde sig om en intelligent ung man, tyckte markisen att sonen skulle få en rejäl utbildning och sände honom till universitetet i Hindenburg år 94. Detta visade sig delvis vara en god gärning; antalet oäkta barn bland traktens bondflickor visade en markant nedgång. Karl studerade maskinteknik och funderade allvarligt på att ge sig in i varvsnäringen, men en skandal kom i vägen. Han tvingades fly från Hindenburg år 97 efter att ha upptäckts i grevinnan Falkögas sängkammare av greve Falköga.

Tillsammans med några vänner begav sig Karl mot Nordholmia för att gräva guld. De fortsatte sedan över gränsen till Sørlandet och deltog i de intriger som ständigt hemsöker detta land. De skaffade sig ett rykte om att vara dugliga och djärva äventyrare samtidigt som de ansamlade en förmögenhet. År 106 ledde Karl sina vänner på en riskfylld expedition mot den förbjudna zonen vid det forna Murmansk. Det återkom efter sex månader med en mängd högteknologiska fynd. Genom mutor och kontakter lyckades Karl sedan få till stånd en försoning med greve Falköga så att gänget kunde återvända till Hindenburg. År 109 lever Karl af Högsten på en av öarna i Hindenburg, men han beger sig ofta ut på diverse mystiska färder runt om i Mutantskandinavien.



Karl af Högsten är ganska reslig och välbyggd, med ett trevligt och förtroendeingivande beteende. Under detta döljer sig den sanna äventyrarsjälen. Han älskar spänning och avskyr slentrian och långtråkighet. Detta gör honom till en något riskabel kompanjon eftersom han helt plötsligt kan få för sig att saker och ting behöver livas upp. Han är ökänd för de märkliga practical jokes som han utsätter omgivningen för. Vidare är Karl mycket svag för kvinnor och är ytterst sällan utan en flickvän vid sin sida. Han är alltid klädd enligt sista modet och bär värjan vid sidan. Ska han ut i strid brukar han iföra sig stridsdräkt och glashjälm och slåss med laserpistol.

Spelledaren kan introducera Karl af Högsten både som spelarnas allierade eller motståndare. T.ex. kan de sträva efter samma mål och motarbeta varandra, men Karl är en resonabel person så att man kan komma överens med honom. Han blir dock mycket hämndlysten om någon drar honom vid näsan.



Castor och Pollux Eberhardt

MUTANT 2

STY	11	SMI	14	MST	17
INT	14	STO	5	ITF	20
PER	13	FYS	10	UTB	7
SB	±0	KP	15	Förfl.	4,5 m/sg
H-v	4	MH-v	3		

Klass: MMD (räv)
Längd: 130 cm
Vikt: 45 kg
Turpoäng: 9
Ryktbarhet: 11
Mutationer: Mental tvilling, Kraftprov, Psykometri, Regenerering, Överkänslig för metall.
Färdigheter
Personliga: Bluff 15, Finna dolda ting 14, Första hjälpen 17, Gömma sig 18, Hoppa 16, Klättra 15, Köpslå 8, Lyssna 15, Räkna B, Simma C, Smyga 16, Upptäcka fara 22, Övertala 17.

Vildmark: Överlevnad: skog 14, Orientering 13, Spåra 17, Rida 13.

Tjuv: Låsdyrkning 12, Änterhake 10, Hantera fällor 7, Förklädnad 11, Undre världen 19, Skugga 17, Förhöra 17, Muta 17.

Strid: Trästav 19, Stridskonst 23, Bola 24, Lasso 22, Primitiv pistol 17.

Språk: Skandiska E/D, Nyskotska C/B, Finska C/B.

BAKGRUND

Det är omöjligt att spela Castor och Pollux Eberhardt enligt Mutant-reglerna, eftersom paret är uppbyggt kring mutationen Mental tvilling från Mutant 2.

Pollux och Castor är identiska tvillingar som på grund av en mutation är en personlighet som har två kroppar. Därför benämns i fortsättningen denna varelse PC.

PC föddes i Pirit år 75 som söner till en skomakare. Föräldrarna uppfostrade sina söner för att efterträda fadern i hans verkstad. Men PC var inte särskilt intresserad av ett stilla liv i en småstadshåla. Under uppväxtåren strövade han/de helst omkring i vildmarken söder om Pirit där han/de lärde sig att överleva med de resurser naturen ställde till förfogande. Där utvecklade han/de en lidelse för jakt, att på egen hand spåra upp och nedlägga ett byte. Han/de längtade också till storstaden Hindenburg, vilket för den enkle PC var en legendomspunnen plats.

När PC var sjutton år blev situationen i hemmet outhärdlig och han/de rymde därför. Genom ett inbrott lyckades han/de få tag i tillräckligt med pengar för två båtbiljetter till Hindenburg. Storstaden visade sig vara något helt annat än vad PC hade trott. Han/de kunde inte finna något vettigt jobb, så han/de tvingades bosätta sig i Hindenburgs slum. Där lärde han/de sig snabbt att överleva i stadens djungel och blev en småbrottsling. En dag fann han/de en efterlysningsaffisch, där en av hans/deras fienders namn stod uppskrivet. PC jagade rätt på mannen, fångade honom och överlämnade honom till polisen. Belöningen var tillräckligt stor för att ge PC en möjlighet att flytta till en något bättre del av slummen. Den största behållningen var dock upptäckten av den särskilda fascination jakten på ett intelligent byte utgjorde. PC hade funnit sin nisch i samhället, prisjägarens.

PC är två kortvuxna rävar med rostbrun päls där en del grå hår har börjat visa sig. Han/de är tystlåten och tycks ofta nöja sig med att tigande observera sin omgivning. På grund av sin speciella mutation har PC alltid haft vissa problem att umgås med andra. De flesta intelligenta varelser finner en sådan person så underlig och ibland så obehaglig att de föredrar att hålla den på avstånd. Han/de har dock några vänner i Hindenburgs slum, sådana som han/de har hjälpt när de har varit i knipa.

I övrigt är PC en välkänd och fruktad person i Pyri-samfundets undre värld. Där betraktas han/de som en av de farligaste prisjägarna i mannaminne, genom sin otroliga uppfattningsförmåga och talang att upptäcka nästan alla faror i god tid för att undvika dem. Många skurkar har försökt mörda PC och istället funnit att deras planer har vänts mot dem.

PC har en strikt moralkodex när det gäller sitt yrke. Han/de är inte en hyrd mördare eller torped. Hans/deras syssla är huvudsakligen att fånga efterlysta brottslingar och överlämna dem till polisen. I sådana upp-

drag skyr han/de inga medel för att uppnå sitt mål. Eftersom polisen helst vill ha levande brottslingar har PC lärt sig hantera vapen som är väl avpassade för detta. Det finns många högteknologiska vapen som är användbara, men PC anser att dessa är otillförlitliga eftersom det kan vara mycket svårt att få tag i ammunition och reservdelar.

PC accepterar även en del andra uppdrag, t ex att spåra upp försvunna personer. Men då vägrar han/de att tillfångata eller på annat sätt bruka våld mot den eftersökte. Han/de levererar bara en adress till uppdragsgivaren. Om PC misstänker att uppdragsgivaren har illasinnade avsikter gentemot den efterspanade åtar han/de sig inte uppdraget. Det finns en del personer som har lurat PC med sådana uppdrags syften, men de har bittert fått ångra sitt bedrägeri. När PC åtar sig ett sådant uppdrag kräver han/de 200 kr när överenskommelsen sluts och 40 kr för varje dag han/de har arbetat med fallet. Denna summa betalas om och när uppdragsgivaren får adressen.

En god prisjägare klarar sig inte utan medhjälpare, och PC har flera tjallare och andra assistenter i Hindenburg. Oftast rör det sig om småbrottslingar som är skyldiga PC tjänster. Han/de behandlar dem alltid väl och ger dem skälig del av de belöningar han/de har fått tack vare deras bistånd. Många av medhjälparna är brottslingar som har specialiserat sig på olika brott, t ex inbrottstjuvar, kassaskåpssprängare eller hälare. Oftast använder PC dem för att skugga eller samla information, men ibland följer någon eller några med i den slutgilitiga konfrontationen.

Hur ska då PC användas i en Mutantkampanj? Om spelarnas rollpersoner är efterlysta av polisen för något brott (förmodligen en ganska vanlig situation) kan de bli jagade av PC. Spelledaren måste då tänka på att PC är en expert. Han/de vet hur han/de ska bete sig i de flesta situationer och går inte i enkla fällor eller bakhåll. Om spelarna ska kunna överlista PC måste de ha tänkt ut en osedvanligt fiffig plan. Vidare så är PC mycket envis. Om han/de har bestämt sig för att sätta fast en person krävs mycket för att han/de ska sluta jaga. Detta kan leda till en fascinerande klappjakt genom en kampanj, där spelarna då och upptäcker att PC är dem på spåren igen och då måste tänka ut nya sätt för att komma undan honom/dem. PC jobbar främst inom Pyri-samfundet, men är fullt beredd att bege sig till andra länder om situationen skulle kräva det.

PC kan också dyka upp på andra sätt. Till exempel kan han/de vara på jakt efter samma person som spelarna, eller så kan deras vägar korsas av en slump då spelarna bevittnar PC i arbete och kan ingripa på hans/deras eller motståndarens sida, beroende på hur de uppfattar situationen.

Varelser

SEKTOR





Varelser

Mutants grundregler

De som endast äger Mutants grundregler kommer att finna en del data här som hör hemma i Mutant 2 och därför är synbarligen obegripliga. Men alla varelser går att använda även med enbart grundreglerna.

Färdigheter

De okända färdigheterna är tämligen självförklarande. Exempelvis: *Kamouflage* är att gömma sig utomhus. *Överlevnad* handlar om att hitta mat och vatten i naturen; den finns i olika varianter, beroende på terrängtyp.

Förflyttning

Förflyttningen anges i meter per sekund. Om du multiplicerar med fem får du förflyttningen i meter per SR. L = till lands, F = flygande, S = simmande.

Kroppspoäng

Djurens KP är normalt 2xSTO.

Nyttodjur

I Mutant 2 beskrivs projekt Eden II och dess planer på att rädda mänskligheten. En del av planen var att genmanipulera fram lämpliga nyttodjur som skulle kunna hjälpa människan att överleva i den förhärjade världen.

Dragare

Jordbrukare behöver ett starkt, tålmodigt djur som kan leva på det naturen bjuder och som klarar alla slags temperaturer. De lärda männen i Eden II beslöt därför att framställa en sävlig häst som skulle ha ett extremt effektivt matsmältningssystem. Resultatet blev dragaren. Den är en mycket stor häst som kan klarar sig helt och hållet på gräs och löv. Den behöver 10 BEP om dagen. Dragaren är lugn och sävlig till temperamentet, och mycket stark. Därför är den populär i hela Skandinavien och används inom transporter och jordbruk. En vuxen dragare kostar 1000 kr.

DRAGARE

Grundegenskaper	Typvärde
STO 2T6+34	41
INT 1T6	4
SMI 2T6	7
MST 2T6	7

Förflyttning: L3
Skydd: Hud 1 poäng
Färdigheter: Lyssna 60%, Upptäcka fara 60%
Antal: varierar

Attacker	GC	Skada
1 Bett	30%	6T4
1 Hovspark	40%	6T8/6T10*

**Fram/bak*

Mammut

Elefanten har under sekler används som lastdjur i Sydostasien och forskarna tänkte att detta skulle kunna bli en lämplig varelse även i den kalla norden. Men först måste elefanten anpassas till klimatet och få ett lugnare temperament. Sluresultatet blev en långhårig elefant som kallas mammut, även om det tekniskt sett inte rör sig om en sådan.

Mammutar är vanliga lastdjur, särskilt vid skogshuggarlägren i den djupa skogarna i Pyris och Jemtlands inre. En mammut har lätt att ta sig fram i kuperad terräng, kan bära stora bördor, har ett stabilt temperament och är lätt att träna för sina sysslor.

En tränad mammut kostar 9500 kr. En sadel för två personer och last kostar 300 kr och väger 10 BEP. Mammuten äter ca 100 BEP mat om dagen, men klarar sig väl på skogsvegetation. Ätandet tar ca två timmar i anspråk. Dessutom dricker den 50 BEP vatten per dygn. *(MT2: Den kan ungefär hålla samma tempo som en häst, föutom att den klarar upp till 15 km per dagsmarsch i tät skog.)*

Mammutar slåss för att försvara sig, men flyr hellre än att anfalla och är därför olämpliga som stridsdjur. Dessutom är de för det mesta alltför värdefulla för att man ska riskera deras liv i onödan.



MAMMUT

Grundegenskaper	Typvärde
STO 6T6+32	53
INT 1T6	4
SMI 2T6+6	13
MST 2T6	7

Förflyttning: L4, S1
Skydd: 7 poäng päls
Färdigheter: Lyssna 60%, Upptäcka fara 60%
Antal: varierar

Attacker	GC	Skada
1 Stångning	45%	7T8
1 Snabel	65%	1T4*
1 Trampning	65%	7T10

**Om mammutens STO övervinner offrets STO på motståndstabellen, har mammuten kastat omkull sin motståndare och kan i nästa attack försöka trampa på den liggande motståndaren.*

Vilddjur

Bizox

Bizoxar är muterade bisonoxar som lever i stora hjordar på slätter, främst i Storpolen och i Ryssland. I själva Skandinavien är de rätt sällsynta. Bizoxar jagas av mutantkosackerna som anser att deras kött är mycket gott och som utnyttjar djurens skinn för att tillverka ett utmärkt läder som säljs i länderna runt Österhavet.

Bland mutantkosackerna på de ryska stäpperna anses det mycket manligt och djärvt att från hästryggen nedlägga en bizoxtjur med de traditionella vapnen: lans och pilbåge. Om en icke-kosack vill skaffa sig gott rykte hos en kosackstam och bli betraktad som en jämlike av dem, är det bästa sättet att utföra ett sådant dåd. Detta kan utnyttjas av SL i äventyr där spelargruppen ska samarbeta med kosacker; den rollperson som utför dådet får automatiskt hög status.

En bizox kan bli sex meter lång och är täckt av brun päls, utom ryggen som skyddas av tjocka, bruna hornplattor. Tjurarna är mycket aggressiva i sitt beteende när de ska skydda flocken mot vad de upplever som hot. I sådana lägen brukar kor och kalvar samlas i en klunga omgiven av tjurarna, vilka gör utfall mot eventuella hot. Om en möjlighet yppar sig kan hjorden i stället välja att fly i galopp; de blir då till en levande ångvält som trampar ner allt i sin väg.

I en hjord brukar ca 20% av djuren vara vuxna tjurar medan de resterande är kor och kalvar. Även korna slåss när deras kalvar hotas av fiender och blir då minst lika farliga motståndare som tjurarna.

BIZOX

Grundegenskaper	Typvärde
STO 5T10+20	48
INT 1T6	4
SMI 2T6+3	10
MST 1T6	4

Förflyttning: L8
Skydd: 4 poäng päls eller 12 poäng hornplattor
Färdigheter: Stäppöverlevnad 100%, Lyssna 80%, Upptäcka fara 50%
Antal: 4T10+4

Attacker	GC	Skada
1 Stångning	40%	6T8
1 Bett	40%	6T4
1 Trampning	60%	6T10

Eldörn

Under kriget mellan enklaverna skapades denna örnvariant genom genmanipulation. Dess syfte var att rekognoscera bakom de fientliga linjerna. Örnen är tämligen intelligent, kan tala människospråk (om än med en fasansfull brytning) och har utrustats med förmågan att spruta eld som ett självförsvarsvapen. Eldkvasten bildar en kon som är två meter lång och 50 cm i diameter. Örnen kan ha lika många eldladdningar som halva STO, och det tar åtta timmar att återskapa en laddning.

Eldörnar är mörkgrå eller svarta. En eldörn föredrar att leva ensam, men om någon vinner dess förtroende blir den en god vän.

ELDÖRN

Grundegenskaper	Typvärde
STO 2T6+12	19
INT 2T6	7
SMI 2T6+18	25
MST 3T6	11

Förflyttning: F20, L2
Skydd: 2 poäng fjädrar
Färdigheter: Finna dolda ting 95%, Lyssna 70%, Upptäcka fara 40%
Antal: 1

Attacker	**GC**	**Skada**
1 Eldsprut	45%	3T6
1 Bett	45%	3T6
2 Klor	35%	3T8

Gråräv

Gråräven är släkt med dagens räv och liknar denna i många avseenden. Den har samma långsmala kroppsform och såväl öron som svans är stora i förhållande till kroppen. Grårävens lukt-, syn- och hörselsinnen är exceptionellt goda och vidare har den ett otroligt immunförsvar som skyddar den mot praktiskt taget alla slags sjukdomar och strålning. Dess päls är grådaskig, lång och stripig. Den är också ett mycket anpassningsbart djur, nästan som råttan, och kan leva i praktiskt taget alla miljöer. Oftast bygger den sin lya i något underjordiskt utrymme, gärna bunkrar eller liknande.

Gråräven lever uteslutande på as. På grund av sina matvanor och sin immunitet är grårävar ofta vandrande sjukdomskolonier. De är ökända som smittspridare och kan förorsaka epidemier av både kända och okända sjukdomar. Detta gör gråräven till ett fruktat djur, och så fort ryktet sprids om att en gråräv har kommit i närheten av en bosättning för intelligenta varelser startar man omedelbart en klappjakt på djuret för att antingen döda det och sedan bränna dess kropp eller för att driva bort det. Att bli kallad "gråräv" i Pyri-samfundet är en förolämpning av grövsta slag och kan resultera i duell eller mord.

Grårävar sprider en omåttlig stank omkring sig. De brukar också markera sina revir med ett illaluktande sekret. De är också mycket fega och slåss endast i trängda lägen eller om deras ungar är hotade. Grårävar fruktar vatten och höga ljud.

Man hör ofta talas om grårävar — folk är så rädda för dem att rykten om dem sprids snabbt som vinden — men i själva verket är de mycket sällsynta. De lever antingen ensamma eller i par. De flesta andra djur undviker dem och de har därför inga egentliga naturliga fiender.





GRÅRÄV

Grundegenskaper	Typvärde
STO 1T4+2	5
INT 1T6	3
SMI 1T6+15	19
MST 2T6	7

Förflyttning: L10
Skydd: 1 poäng päls
Färdigheter: Smyga 80%, Lyssna 75%, Spåra 50%, Finna dolda ting 70%
Antal: 1T2

Attacker	GC	Skada
1 Bett	30%	1T10

Kolmård

Kolmården är ett fruktat rovdjur i de pyriska skogarna. Dess päls är svart som kol, därav namnet, och den har en ca 100 cm lång yvig svans. Kolmården är ca 75 cm hög och har en ca 150 cm lång kropp. Den är ett utpräglat nattdjur, har perfekt mörkersyn och visar sig helst inte i dagsljus.

Den håller till i täta barrskogar men under svåra tider kan man se den stryka omkring i bebodda områden på jakt efter boskap. Vid sådana tidpunkter är djuret ett problem för bönderna, som brukar anställa *kolmårdspatruller;* bönderna i ett distrikt hyr in en liten grupp legosoldater eller äventyrare, och ger dem i uppdrag att utrota eller fördriva kolmårdarna från området. Detta är inte så lätt som det låter, eftersom djuret är listigt och slåss bra på natten.



KOLMÅRD

Grundegenskaper	Typvärde
STO 3T6+3	13
INT 1T6	4
SMI 3T6+13	24
MST 2T6	7

Förflyttning: L5, S5
Skydd: 4 poäng päls
Färdigheter: Spåra 65%, Smyga 85%, Hoppa 85%, Klättra 90%
Antal: 1

Attacker	GC	Skada
1 Bett	40%	2T10
2 Klor	40%	2T10
1 Sekretsprut*	40%	1T6+3

**När kolmården kommer i underläge använder den sitt sekretsprut. Den kröker kroppen som ett U, så att bakdelen hamnar invid huvudet. Sedan avfyrar den en stråle från en körtel invid analöppningen. Strålen har 40% chans att träffa (-5% per meter till målet). Strålen vållar 1T6+3 poäng frätskada.*

Nattvarg

Nattvargarna är en variant av vanliga vargar med en mängd obehagliga mutationer och egenskaper. För det första är de intelligenta. Vidare kommunicerar alla nattvargar inom en flock med telepati med obegränsad räckvidd. För det tredje har de IR-syn, vilket gör att de ser värmekällor även i mörker. Slutligen har de kolsvart päls vilket gör att en nattvarg är mycket svår att upptäcka under dåliga ljusförhållanden.

Nattvargarna bor i de djupa skogarna där de jagar vad byte de kan finna. De försmår inte intelligenta varelser, vilka de angriper med stor list. Många av Pyri-samfundets jägare anser att nattvargar förmodligen är de farligaste bland vildmarkens invånare.

Nattvargarna är visserligen intelligenta, men det innebär inte att det går att kommunicera med dem. En nattvargsflock har ett slags gruppsyke; hela flocken ser sig som en individ och är utpräglat egoistisk i sitt sätt att se på omvärlden. Flockens psyke är mycket annorlunda än andra intelligenta varelsers; dess strävanden i livet är att finna föda och att skydda sig själv, inte att bygga en civilisation eller andra sådana abstrakta mål.

Av detta skäl är nattvargar avskydda av andra intelligenta varelser och allteftersom civilisationen breder ut sig inskränks nattvargsflockarnas rörelsefrihet. De skandinaviska staterna har vid flera tillfällen satt in armétrupper för att skydda lokalbefolkningen genom att fördriva nattvargsflockar från nykoloniserade vildmarksområden.

Nattvargarna pressas tillbaka till de obebodda skogsområdena på Nordkalotten och en vacker dag kommer de förmodligen att vara helt utrotade, en händelse som alla andra intelligenta varelser sannolikt kommer att hälsa med glädje.

NATTVARG

Grundegenskaper	Typvärde
STO 2T6+6	13
INT 3T6	11
SMI 4T6+6	20
MST 2T6+10	16

Förflyttning: L8
Skydd: 1 poäng päls
Färdigheter: Finna dolda ting 65%, Lyssna 65%, Upptäcka fara 70%, Orientering 70%, Kamouflage 50% (i mörker 90%), Spåra 85%, Skogsöverlevnad 95%,
Antal: 3T6

Attacker	GC	Skada
1 Bett	35%	2T10

Spindlar

Spindlar har i alla tider hört till de mest anpassningsbara djuren. De har funnits överallt, från Saharas brännande sand till Antarktis livlösa inland. Naturen har dessutom givit spindlarna speciella egenskaper och förmågor som t.ex. giftbett, kamouflagefärgade kroppar och det unika spindelnätet.

När Katastrofen förändrade världen och djur och växter muterades till oigenkännlighet drabbade detta även spindlarna. Femhundra år senare har ett flertal nya spindelsorter sett dagens ljus och alla är väl anpassade till den miljö de lever i.

SPINDELNÄTET

En spindel använder främst sitt nät för att fånga byte. Nätets storlek och styrka är avhängigt en abstrakt enhet kallad Nätpoäng (NP). En spindel har 2xSTO NP och kan återfå alla sina NP på 12 timmar. Om spindeln har STO 0 så har den 1 NP. En NP blir till en STO spunnet nät (nu ska detta inte ses som vikt, utan som area).

Om en varelse fastnar i ett nät kan han slita sig loss om han övervinner nätets STO med sin STY. *(MT2: Ett losslitningsförsök räknas som en stor handling.)* För att kunna ta sig igenom ett nät utan problem måste man tillfoga det lika många poäng huggvapenskada som sin egen STO. Varje skadepoäng minskar också nätets STO med ett.

FÅNGSTTRÅD

En nätspinnande spindel kan skjuta iväg en fångsttråd upp till STOx1 meter. Tråden räknas som en projektil och snärjer in sitt mål om den träffar. *(MT2: Den träffar en bestämd kroppsdel. En fångsttråd fungerar på samma sätt som ett lasso.)* Offret kan slita sig loss från fångsttråden om det lyckas med ett STY-slag. En fångsttråd kostar en NP att avlossa.

SANDSPINDEL

Sandspindeln lever i områden med sand och lös jord där den livnär sig på småvilt, t ex möss och kaniner. En sandspindel spinner inga nät utan fångar sina byten under jakt eller gräver fällor av samma slag som sandbitaren. Sandspindlar är kamouflagefärgade i bruna nyanser. De kan bli upp till tre meter i diameter.

Grundegenskaper	Typvärde
STO 3T6+8	19
INT 1T4	3
SMI 2T6	7
MST 1T6	4

Förflyttning: L12
Skydd: 0
Färdigheter: Hoppa 35%, Kamouflage 80%, Smyga 75%.
Antal: 1

Attacker	GC	Skada
1 Bett	30%	3T10

MARA

En mara är en nätspinnare som föredrar mörka platser i tempererade områden, t.ex. täta skogar, grottor och ruiner. Den undviker ljus, men är inte rädd för det. Maran är kolsvart med åtta lysande, röda ögon och har



ypperligt mörkerseende. Den jagar främst smådjur, men kan också angripa människor.

Grundegenskaper	Typvärde
STO 2T6+6	13
INT 1t6	4
SMI 1T6+6	10
MST 2T6	7

Attacker	GC	Skada
1 Bett	30%	2T10+gift*
1 Fångsttråd	30%	Spec

**Giftet är paralyserande har giftstyrka = spindelns MST.*

GROTTING

En grotting lever också i mörka områden i tempererade trakter. Den är en aggressiv jägare som är intresserad av allt ätbart den möter. Den lever, som namnet antyder, främst i grottor, inklusive bunkrar, tunnelbanenät och andra artificiella anläggningar.

Grottingen spinner inga nät men jagar med fångsttråd. Den är gråfärgad med svarta håriga ben och har infrasyn.

Grundegenskaper	Typvärde
STO 1T6+10	14
INT 1T6	4
SMI 2T6	7
MST 2T6	7

Förflyttning: L8
Skydd: 1 poäng skinn
Färdigheter: Kamouflage 60%, Smyga 60%
Antal: 1

Attacker	GC	Skada
1 Bett	25%	2T10+gift*
Fångsttråd	25%	Spec

**Giftet är paralyserande har giftstyrka = spindelns MST.*

PSINDEL

Psindlar lever i sumparker och insjöar där de livnär sig på växter och smådjur. De är ljusblå eller ljusgrön och är intelligenta, tämligen fredliga varelser. De har mentala mutationer, men inga defekter. Vidare kan de simma mycket väl och kan andas både luft och vatten.

Psindlarna brukar leva i små stammar och brukar för det mesta komma väl överens med andra intelligenta varelser. De är inte särskilt intresserade av att utveckla en teknologisk civilisation, men är nyfikna när det gäller filosofi, matematik och annan abstrakt kunskap.

Grundegenskaper	Typvärde
STO 1T6	4
INT 3T6	11
SMI 3T6+6	17
MST 2T6+10	17

Förflyttning: L5, S5
Skydd: 0
Färdigheter: Upptäcka fara 70%, Simma 95% *(MT2: FN E)*, 1T4+1 mentala mutationer, samt ytterligare färdigheter som SL tycker passar.
Antal: 1T4

Attacker	GC	Skada
1 Bett	15%	1T8

Spottvessla

Detta djur lever i skogar och vid insjöar och myrar där det jagar små växtätare och gnagare. Spottvesslan är grå, med stänk av svart och vitt i pälsen. Den har mycket god hörsel, men dess ögon är inte så bra och den tycker illa om solljus och föredrar att jaga om natten. På dagarna brukar den vistas i sitt gryt i en urholkad trästam.

Vesslan har en särskild attack: den kan spotta upp till 3 m. Spottet innehåller ett gift som förstör målets ögon om det lyckas träffa dessa. Giftet vållar i övrigt ingen skada. GC som anges gäller för att träffa ögonen. Om det träffar en stor varelse, som en människa, kan en salivklump bara träffa det ena ögat, det andra sitter för långt åt sidan.



SPOTTVESSLA

Grundegenskaper	Typvärde
STO 1T4+2	5
INT 1T6	4
SMI 2T6+10	17
MST 1T6	4

Förflyttning: L6, S3
Skydd: 0
Färdigheter: Upptäcka fara 75%, Lyssna 70%
Antal: 1T2

Attacker	GC	Skada
1 Bett	30%	1T10
1 Spott	25%	Se ovan

Strålråtta

Förfäderna till dessa råttor utsattes för en stark strålning i samband med ett experiment. Sedan lyckades de rymma och började sprida sig i vildmarken.

Strålråttor har grön hud, gröna ögon och huggtänder. Huden skimrar svagt i mörker. De finns i hela Norrland och Jemtland. De är köttätare och jagar i flock. Helst dödar de ett stort byte och styckar det sedan med sina tänder. De transporterar köttstyckena till sina underjordiska nästen.

Strålråttenästen består av lång vindlande gångar, byggda i lättgrävd jord. Här och var finns bohålor som ansluter till gångsystemet. Diametern på gångarna brukar vara högst 60 cm och därför är det svårt för intelligenta varelser att tränga in i nästena.

STRÅLRÅTTA

Grundegenskaper	Typvärde
STO 1T3	2
INT 1T6	4
SMI 4T6+3	17
MST 5T6	17

Förflyttning: L5
Skydd: 0
Färdigheter: Smyga 75%, Kamouflage 75%, Klättra 60%.
Antal: 3T6

Attacker	GC	Skada
1 Bett	25%	1T10

Växter

Bombarträd

Ett bombarträd är ett muterat äppelträd, vars äpplen innehåller nitroglycerin. Detta explosiva ämne är en en del av trädets



ämnesomsättning. När någon försöker skada trädet, t.ex. genom att försöka hugga ned det eller bryta grenar, släpper det 1T6 frukter, vilka detonerar när de träffar marken. Trädet har normalt 1T100 frukter. Frukterna kan plockas och användas som handgranater, men tänk på att de är mycket stötkänsliga.

Bombarträdet växer i torra skogsmarker, men är tämligen sällsynt. Dessutom är det intill förväxling likt ett vanligt äppelträd, vilket har lett till pinsamma incidenter för många hungriga skogsvandrare.

Bombarträdet har en extremt hård bark, vilken innehåller järn och koppar i metallisk form. Barken skyddar trädet från att skadas av sina egna bomber. Dessutom har det oavsiktligt blivit en mineraltillgång som utnyttjas av primitiva folkslag som inte har tillgång till gruvdrift.

Man kan även klä träsköldar av bombarträdsbark. Dessa får en absorbering som är 50% högre än normalt. Dessutom är barken en viktig komponent i blandrustningar.

BOMBARTRÄD

Grundegenskaper	Typvärde
STO 6T6+20	41
INT 1	1
SMI 1T6	4
MST 3T6	11

Förflyttning: –
Skydd: 30 poäng bark
Färdigheter: –
Antal: 2T4+3

Attacker	GC	Skada
Frökapsel	45%	3T8*

**Skadan minskar med en poäng för varje halvmeter mellan kapseln och målet. Alla inom skaderadien kan träffas.*

Pharmabuske

År 2090 lyckades man i en belgisk enklav skapa en växt som producerade NBB-bränsle. I samband med kriget mellan enklaverna gick även denna under, men frön överlevde undergången och spreds över delar av Europa.

Under 2500-talet finns växten i hela världsdelen, men är mycket sällsynt. En växt producerar ungefär en liter NBB per vecka. Bränslet lagras i en blåsa vid marken. Om man vill tömma blåsan utan att skada växten måste man använda någon slags injektionsspruta. Ytterst få personer känner till denna särskilda egenskap hos pharmabusken, inte ens NFM, eftersom belgarna ville hålla sin upptäckt hemlig. Om pharmabusken skadas av eld, laser eller liknande, är det 10% chans per poäng skada att dess NBB fattar eld och brinner med klara, skarpa flammor.

Busken är en ointelligent, köttätare som kan röra sig med hjälp av sina rötter, vilka vilar på marken. Dess bytesdjur lockas av dess väldoftande blommor. När offret kommer tillräckligt nära busken slungar den ut taggiga grententakler. När tentaklerna träffar, injicerar de ett starkt gift i offret. Om offret dör, flyttar busken upp på det, snärjer sina rötter kring kroppen och börjar smälta maten.

Busken påminner om en korsning mellan en rosenbuske och en syrenhäck. Den har syrenens saftiga, gröna blad och rosens kraftiga, taggiga grenar som döljs bakom bladen. Blommorna ser ut som nyponrosor och deras färg varierar mycket från buske till buske.

Pharmabusken håller helst till vid ängar, gläntor och vattendrag, där den kan locka till sig smådjur, t.ex. gnagare och fåglar. Under vintern fäller den sina löv och faller i en djup dvala och är därför helt inaktiv, och producerar heller ingen NBB.

PHARMABUSKE

Grundegenskaper	Typvärde
STO 3T6+1	12
INT 1	1
SMI 1T4+2	5
MST 3T6	11

Förflyttning: L1
Skydd: 0
Färdigheter: Inga
Antal: 1T6

Attacker	GC	Skada
Grententakel med taggar	60%	1T6*

**Om skadan tränger igenom bytets skydd, injiceras också ett gift med styrka 11.*

Index

MK = Kampanjhäftet, ME = Teknologihäftet

Bakgrundspoäng ... MK3
Batteriladdare ... ME3
Bizox ... MK73
Bombarträd ... MK78
Burchman, Has ... MK56
Centralträd ... MK11
Cybernetiska djur ... ME30
Cyborg ... MK6
Cyborgförmågor ... MK6
Detektionsutrustning ... ME4
Djurformade robotar ... ME33
Dragare ... MK72
Droger ... ME12
Dykning ... ME6
Eberhardt, Castor & Pollux ... MK69
Eden II ... MK4
Eldörn ... MK73
Energi ... ME3
Energiförbrukning ... ME4
Energipaket ... ME3
Flygande holländaren ... ME35
  America ... ME36
  Databibliotek ... ME39
  Dawn ... ME37
  Fängelset ... ME44
  Geografi ... ME40
  Heimdall ... ME38
  Oakhome ... ME41
  Robotar ... ME49
  Soldater ... ME47
  Teknologi ... ME48
  Varelser ... ME45
Fordon ... ME7
Färdighetsnivå ... MK3
Färdighetsvärd ... MK3
Förkortningar ... MK4
Galbar Targon ... MK47
Gotland ... MK50
  Historia ... MK50
  Kommunikationer ... MK51
  Näringsliv ... MK51
  Problem ... MK53
  Seder och bruk ... MK53
  Statskick ... MK51
Gregoriansk tideräkning ... MK3
Grotting ... MK77
Grundegenskapskast ... MK3
Gråräv ... MK74
H-värde ... MK3
Hammar, Francisca ... MK66
Hans Storhand ... MK48
Harabanar ... MK47
Hindenburg ... MK31
  Adminstration ... MK33
  Kommunikationer ... MK34
  Kultur ... MK34
  Problem ... MK34
  Sport ... MK35
  Stadsdelar ... MK31
Högsten, Karl af ... MK67
Iakttagelseförmåga ... MK3
Jemtland ... MK54
  Historia ... MK55
  Kommunikationer ... MK58
  Näringsliv ... MK58
  Seder och bruk ... MK59
  Statsskick ... MK57
Järnringen ... MK62
Kampanjidéer ... MK19
Katastrofen ... MK4
Katastrofåren ... MK4
Kläder ... ME9
Kolmård ... MK75
Krigsmateriel ... ME10
Kärnvapen ... ME21
Lexikon ... MK3
Mammut ... MK72
Mara ... MK76
Medicin ... ME11
MH-värde ... MK3
Montgomery, August ... MK55
Mutationer ... MK14
Muterad växt ... MK10
Nattvarg ... MK76
NBB ... MK3
Nedfrusen människa ... MK3
Ninjor ... MK60
Palpadine ... MK46
Pharmabuske ... MK79
Psindel ... MK77
PSIPO ... MK48
Pyrisamfundet ... MK26
  Historia ... MK27
  Högtider ... MK45
  Krigsmakt ... MK30
  Polis ... MK29
  Samhälle ... MK27
Religion ... MK43
Robotmänniska ... MK8
Robotspecialutrustning ... MK8
S2 AIR ... ME28
Sandspindel ... MK76
Segment ... MK3
Sen upptäckarålder ... MK4
SKOPV ... MK48
Sonny MGR ... ME29
Spottvessla ... MK77
Stridsregler ... ME20
Strålråtta ... MK78
Subben ... MK50
Thorbein Huggare ... MK48
Thorulf Skarprättare ... MK49
Tideräkning ... MK26
Tidig upptäckarålder ... MK4
Tidningar ... MK45
Traffaut ... MK65
Triad ... MK13
Undergrupp ... MK3
Utbildning ... MK3
Utvecklingstiden ... MK4
Valuta ... MK26
Vapen ... ME16



10-101